

Jacek Legierski*

ANALIZA STRON INTERNETOWYCH DLA NAJMŁODSZYCH Z PUNKTU WIDZENIA ICH ROZWOJU

Masowość użycia nowych technologii sprawia, że stają się one dostępne dla coraz młodszych użytkowników. Ponad 80% amerykańskich rodzin z dziećmi w wieku od 0 do 6 lat ma w domu komputer, a ponad 73% korzysta w domu z internetu, z czego ponad 40% posiada szerokopasmowe łącze (Vandewater i in. 2007). Według tych samych danych 3% dzieci do 6 roku życia ma dostęp do internetu na komputerze, który znajduje się w ich pokoju. Nie dziwi zatem fakt, że dzieci wcześniej zaczynają korzystać z komputera: już 4% dzieci do 2 roku życia spędza przed monitorem prawie godzinę w czasie „typowego dnia”, a w wieku 5–6 lat odsetek ten wzrasta do 27% (Vandewater i in. 2007).

Nie jest więc zaskakujący fakt, że twórcy serwisów internetowych kierują swoją ofertę do coraz młodszych odbiorców. W efekcie znaleźć już można strony internetowe przeznaczone dla dzieci od 2 roku życia, a nawet młodszych. Warto jednak podkreślić, że dużą część owych serwisów stanowią witryny, które tylko z nazwy przeznaczone są dla tej grupy wiekowej, ponieważ stopień ich trudności i sam sposób nawigacji na stronach (np. duża ilość tekstu) wyklucza dzieci poniżej 5–6 roku życia z kręgu ich użytkowników. Dlatego z dużej liczby propozycji internetowych dla najmłodszych niewiele odpowiada potrzebom dzieci do 6 roku życia.

Aspekt psychologiczny tego rodzaju przedsięwzięć przejawia się nie tylko w zagadnieniu technicznego przystosowania stron internetowych czy ich treści do poziomu rozwojowego użytkowników w okresie wczesnego i średniego dzieciństwa, ale dotyczy także celów, jakie stawiają sobie twórcy owych serwisów. Odnoszą się one bowiem pośrednio lub bezpośrednio do problematyki edukacji lub wspierania rozwoju poznawczego małych użytkowników.

* Uniwersytet Jagielloński, Instytut Psychologii, jacek.l@ciufcia.pl

Internetowe strony wspierające rozwój poznawczy – Uptoten i Poissonrouge

Przykładami zagranicznych stron internetowych przeznaczonych dla najmłodszych są Uptoten (www.uptoten.com) i Poissonrouge (www.poissonrouge.com). Do autorów wyżej wymienionych serwisów, na potrzeby niniejszego artykułu, pocztą elektroniczną została skierowana prośba o przesłanie bliższych informacji na temat celu, założeń oraz podstaw teoretycznych ich projektów. Odpowiedź otrzymano od twórców obu witryn internetowych, jednak otrzymane tą drogą informacje okazały się bardzo ubogie. Dlatego poniżej zostaną one opisane przede wszystkim na podstawie własnej analizy ich zawartości.

Pierwsza z wymienionych stron, Uptoten, zgodnie z nazwą, adresowana jest do dzieci do 10 roku życia. Jak deklarują jej twórcy celem powstania strony było: „stworzenie dzieciom możliwości do zabawy, która niosłaby im radość”¹. Przyznają także, że projekt nie ma konkretnych podstaw teoretycznych, chociaż w dziale dla rodziców prezentują przyjęte przez siebie założenia. Autorzy serwisu stwierdzają, że wczesne wprowadzenie dzieci w świat komputera jest obecnie niezbędne, gdyż narzędzie to stało się już ważną częścią życia codziennego, co w przyszłości będzie się jedynie ugruntowywać. W tej sekcji również znajduje się informacja, że gry zostały przydzielone według stopnia trudności do czterech kategorii wiekowych (0–2, 3–4, 5–6 rok życia oraz powyżej 6 roku życia). Przy okazji zawarto tam również krótkie opisy rozwoju poznawczego dzieci w kolejnych przedziałach wiekowych oraz wskazówki dla opiekunów, które z zabaw na stronie są najbardziej odpowiednie dla dziecka w danym wieku. Na podstawie tego można wnioskować, że twórcy kierują się pewnymi przesłankami dotyczącymi rozwoju dziecka, mimo że nie odnoszą ich bezpośrednio do teorii psychologicznych.

Na strukturę serwisu składają się: część z zabawami oraz sekcja informacyjna i forum dla opiekunów. W części dla dzieci znaleźć można wiele różnorodnych propozycji rozrywek dla dzieci (około tysiąca w części ogólnodostępnej i kolejne ponad dwieście w części płatnej serwisu), od animacji i piosenek, które dziecko może oglądać i których może słuchać, przez różnego rodzaju zabawy interaktywne i gry, po malowanki, wycinanki oraz modele. Zabawy są atrakcyjne zarówno pod względem wizualnym, jak i efektów dźwiękowych. Co więcej, ich treść i forma wydają się dostosowane do poziomu rozwoju i potrzeb dzieci w wybranym przez twórców serwisu przedziale wiekowym i – co ważne – nie są one po prostu kopią internetowych gier dla dorosłych, jak często ma to miejsce w wypadku innych propozycji internetowych dla dzieci. Jeżeli chodzi o układ graficzny serwisu i sposób przeszukiwania go, można uznać, że nie został on zaprojektowany z myślą o młodszych dzieciach, ponieważ nawigacja w dużej mierze opiera się na tekście. Wydaje się ona trudna nawet dla dorosłego, gdyż witryna jest przełado-

¹ Korespondencja z Frederic Sarah, dyrektorem ds. administracji i finansów Uptoten, z 25.01.2008.

wana elementami graficznymi i tekstem oraz ma dosyć skomplikowaną strukturę. W rezultacie, żeby dotrzeć do konkretnej zabawy, trzeba dokonać wyboru w kilku różnych menu i niełatwo zapamiętać mapę strony.

Osobną część serwisu stanowi sekcja przeznaczona dla rodziców. Można znaleźć tam wykaz zdolności i umiejętności, które są stymulowane dzięki korzystaniu ze strony Uptoten. Wyróżniono trzy nadrzędne obszary rozwoju: zdolności motoryczne, zdolności intelektualne oraz podstawowe użycie komputera. Na każdą z wymienionych kategorii składa się co najmniej kilka szczegółowych zdolności. Najwięcej takich podkategorii (19) zawarto w odniesieniu do zdolności intelektualnych. Każdej zdolności szczegółowej odpowiada ikona, którą opatrzone są zabawy ją rozwijające. Wydaje się, że tak duża liczba kategorii, do których porządkowywane są gry, wprowadza chaos informacyjny na stronie. Oprócz wymienionej listy zdolności, w części dla rodziców znajduje się także wspomniany już podział gier ze względu na stopień trudności. Wiek adresatów danej zabawy, podobnie jak informację o zdolnościach przez nią rozwijanych, sprawdzić można po otwarciu odpowiedniego menu w czasie korzystania z aplikacji.

Serwis Uptoten jest lepiej przygotowany niż zwykle internetowe witryny rozrywkowe czy rozrywkowo-edukacyjne dla małych dzieci. Jak można stwierdzić po analizie zawartości serwisu, aplikacje tam zamieszczone mają na celu nie tylko dostarczanie przyjemności, ale także wspieranie rozwoju i edukacji w szerokim zakresie (m.in.: percepcji, pamięci, kreatywności, nauki pisania, liczenia, posługiwania się komputerem). Bardzo atrakcyjna, kolorowa i dobrze udźwiękowiona forma może zwiększyć skuteczność oddziaływania witryny na rozwój dziecka. Tym bardziej, że jest ona wygodna dla rodzica dzięki systemowi ikon, które informują go o stopniu trudności i obszarze, jaki stymuluje wybrana zabawa.

Z drugiej jednak strony sposób przeszukiwania serwisu i jego układ graficzny nie pozwalają na samodzielne eksplorowanie go przez dziecko niepotrafiące pisać i czytać. Liczne obiekty graficzne, jak choćby opisywane ikony z informacjami dla rodziców, powodują, że przeszukiwanie strony nie jest zadaniem łatwym nawet dla osoby dorosłej. Liczba elementów na stronie wydatnie obciąża uwagę i pamięć użytkownika i może mieć wpływ na jego preferencje względem witryny.

Pewnym problemem dla użytkowników spoza Francji i krajów anglosaskich może być dodatkowo fakt, że część bezpłatna serwisu dostępna jest tylko w angielskiej i francuskiej wersji językowej (teksty w formie pisanej i mówionej pojawiają się także w aplikacjach dla dzieci). Oczywiście może być to również zaleta, gdy dodatkowym celem zabawy na stronie Uptoten będzie nauka języka, ale tylko pod warunkiem, że opiekun dziecka zna przynajmniej jeden z tych języków w stopniu podstawowym.

Innym serwisem dla małych dzieci jest Poissonrouge, którego adresatami są użytkownicy w wieku od 2 do 6 lat. Cele, jakie postawili sobie założyciele tego serwisu, to edukacja i wspieranie rozwoju psychicznego użytkowników. Jak wynika z korespondencji ze współautorką serwisu Edith Furon, za Lwem Wygotskim i Marią Montessori przyjęli oni, że nauka i rozwój w naturalny sposób następują

poprzez zabawę i spontaniczną eksplorację świata przez dziecko. Dlatego uznali, że zamiast nauczać, lepiej dostarczyć dziecku narzędzi, aby mogło uczyć się poprzez własną aktywność. Autonomiczne działanie w świecie wirtualnym, według autorów serwisu, powinno budować pewność siebie i wzmacniać samodzielność dziecka również podczas zdobywania doświadczeń i nauki w świecie realnym.

Zgodnie z powyższymi założeniami odpowiednie narzędzie dla dziecka w tym przedziale wiekowym (szczególnie pomiędzy 2 a 3 rokiem życia), które nie potrafi jeszcze ani korzystać z komputera, ani czytać, powinno być tak skonstruowane, aby można było manipulować nim bez instrukcji. Dzięki temu mały użytkownik może samodzielnie bawić się na stronie internetowej, a to pozwala nie tylko uczyć się poprzez własną aktywność, ale także wzmacniać niezależność dziecka w poznawaniu świata.

Z tego powodu w serwisie Poissonrouge rola słowa pisanego jest bardzo ograniczona, tekst pojawia się tylko w tych zabawach, których celem jest edukacja językowa. Nie ma także instrukcji głosowych. Układ graficzny strony symbolizuje pokój dziecięcy wypełniony zabawkami i innymi sprzętami. Struktura strony jest uproszczona, po kliknięciu na wybrany obiekt (przedmiot w pokoju) ze strony głównej trafia się od razu do podstrony z aplikacjami, która również ma przestrzenny układ. Ikony poszczególnych zabaw są w postaci łatwych do zidentyfikowania i zapamiętania obrazków lub, w wypadku zabaw językowych, liter alfabetu.

W serwisie można znaleźć około stu zabaw interaktywnych. Nie są one uporządkowane w wyraźne kategorie, ponieważ zostały pogrupowane przestrzennie zgodnie z logiką układu graficznego strony głównej, przedstawiającego dziecięcy pokój. Mimo to można jednak wyróżnić grupy zabaw podobne pod względem rozwijanych kompetencji: językowe, matematyczne, muzyczne i plastyczne, przyrodnicze i z zakresu fizyki oraz poszerzające wyobraźnię. Jeśli chodzi o treść zabaw, to w większości wypadków odwołują się do różnych aspektów świata realnego. Dotyczą tematów, z którymi dzieci spotykają się w życiu codziennym lub mogą je zainteresować, takich na przykład, jak: zjawiska przyrodnicze, podstawowe prawa fizyki oraz działanie sprzętów domowych i technicznych.

Poissonrouge wydaje się serwisem dobrze przygotowanym i dopasowanym do umiejętności i potrzeb dzieci w wieku od 2 do 6 lat. Prosta forma wykorzystująca wyłącznie elementy graficzne pozwala małym użytkownikom na samodzielność w nawigowaniu i korzystaniu z aplikacji. Sama grafika też może być zachęcająca dla dziecka, ponieważ jest bardzo kolorowa, ale jednocześnie uproszczona i realistyczna, z wyraźnie zarysowanymi kształtami. Zabawy, które stanowią właściwą treść strony, nie tylko pozwalają dziecku na poznawanie świata, ale także dokonywanie rzeczy, które zwykle są dla niego niedostępne lub po prostu zabronione (na przykład odliczanie rozbitych butelek w celu nauki liczenia). Wyraźnie widać w tym inspirację koncepcją Lwa Wygotskiego, który twierdził, że zabawa pozwala dziecku na symboliczne rozwiązanie zadań oraz zaspokojenie dążeń i pragnień, które nie mogą być zrealizowane w rzeczywistości, jednocześnie przygotowując go do radzenia sobie w podobnych sytuacjach w świecie realnym (Wygotski 1995).

To, co jest zaletą serwisu, może być jednocześnie jego wadą, ponieważ nieumieszczenie żadnych instrukcji może być zniechęcające dla niektórych opiekunów dzieci będących jego użytkownikami. Brak informacji powoduje, że nie mają oni pewności, czy to, czym bawi się ich dziecko, jest bezpieczne i właściwie wpływa na jego rozwój.

Podobnie rzecz ma się z minimalizmem serwisu, panująca tu bowiem prostota, zarówno pod względem formy, jak i treści, z biegiem czasu spędzonego na stronie może stać się dla dzieci po prostu nudna. Aplikacje, które mają bardzo prostą zasadę działania, prawdopodobnie nie będą wyzwaniem dla pięcioletnich i sześciolatków (tylko kilka zabaw jest bardziej skomplikowanych). Jednocześnie są tu aplikacje kompletnie niezrozumiałe dla przeciętnego przedszkolaka pod względem treści, a przy tym mało atrakcyjne w formie. Przykładem tego jest grupa zabaw poświęcona złudzeniom optycznym, w całości zrealizowana w czarno-białej grafice. Mimo że sekcja ta w dosyć przystępny sposób prezentuje zjawiska związane z tym zagadnieniem, to jednak wyabstrahowanie zasad demonstrowanych w ćwiczeniach przerasta możliwości użytkowników z grupy docelowej serwisu.

Wspólnymi celami dla obu opisanych wyżej serwisów jest zarówno wspieranie rozwoju małych dzieci, przy użyciu komputera i internetu, jak i podstawowa edukacja w zakresie tych technologii. To, co różni te strony, to sposób osiągania owych celów. Witryny te różnią się nie tylko w zakresie formy, rozbieżności pojawiają się także w zakresie tego, jak pojmowana jest edukacja we wczesnym dzieciństwie. Uptoten proponuje bardziej formalny (mimo że w postaci zabawy) jej model, z akcentem położonym na tak zwane umiejętności szkolne. Natomiast Poissonrouge w dużej mierze pozwala dziecku spontanicznie odkrywać wirtualną rzeczywistość, a pośrednio również świat realny, oraz rozwijać dziecięcą twórczość. Przyjęte założenia co do formy edukacji nie są przez twórców obu serwisów sformułowane wprost. Stają się one jednak jasne po przeanalizowaniu różnic w konstrukcji zabaw i samej struktury serwisów. Przykładowo, na Poissonrouge duża część zadań ma charakter otwarty, bez jednego właściwego rozwiązania, podczas gdy na Uptoten zadania tego typu to prawie wyłącznie zabawy plastyczne i muzyczne – czyli te, które są bezpośrednio związane z rozwojem twórczości. Różnice dotyczą także konstrukcji witryn. Uptoten ma uporządkowaną i bardziej tradycyjną strukturę niż Poissonrouge, której twórcy przyjęli zupełnie inne standardy niż te stosowane w wypadku stron dla starszych użytkowników.

Punktem wspólnym dla obu stron, oprócz wspomnianych celów edukacyjnych, jest także brak informacji dla opiekunów, jak dzieci powinny korzystać z komputera, a przede wszystkim ile czasu mogą dziennie spędzić przed ekranem monitora. W wypadku Poissonrouge brak takich informacji związany jest z samą formą serwisu, w którym w ogóle nie ma miejsca przeznaczonego na komunikację z opiekunami. Natomiast na Uptoten w sekcji dla rodziców można znaleźć informację, że dziecko na tej stronie może „bawić się (i uczyć) godzinami”. Może to być mylące dla dorosłego, który sprawuje opiekę nad małym użytkownikiem,

gdyż nigdzie tam nie został określony maksymalny dzienny czas bezpiecznego korzystania z komputera przez dzieci w tym wieku.

Stymulowanie komunikacji między rodzicami i dziećmi – Ciufcia

Polskim serwisem skierowanym do najmłodszych jest strona z zabawami interaktywnymi dla rodziców i dzieci Ciufcia (www.ciufcia.pl). Poniżej szerzej zostanie opisana jej struktura, cele, założenia i podstawy teoretyczne oraz wyniki wstępnego badania nad użytkownikami Ciufci.

Strukturalnie Ciufcia składa się z trzech części: strony głównej, strony z zabawami oraz bloga. W chwili obecnej strona główna ma charakter tylko porządkujący – na niej znajdują się linki do strony z zabawami, bloga oraz informacji o Ciufci.

Blog powstał w celu komunikacji z rodzicami – użytkownikami Ciufci. Publikowane na nim informacje w większości dotyczą projektu, chociaż pojawiają się tam również wpisy dotyczące psychologii i edukacji dzieci.

Strona z zabawami została zaprojektowana tak, aby umożliwić nawigację nawet najmłodszemu użytkownikom. Dlatego pozbawiona jest napisów, w całości składa się z kolorowej, atrakcyjnej dla dziecka grafiki. Dla zachęcania dzieci do eksplorowania strony ikony, które jednocześnie symbolizują kategorie zabaw, po najechaniu na nie kursorem poruszają się i wydają dźwięki. Po kliknięciu w wybraną ikonę wyświetlana jest lista zabaw, które należą do danej kategorii. Zabawy są podzielone na dziewięć kategorii: Dom, Nauka, Natura, Twórczość, Ciało, Komputer, Miasto i Lunapark. Każda kategoria ma inną liczebność, a zabawy są dobierane na podstawie treści. Tematycznie obracają się one wokół tematów znanych dziecku z dziennej aktywności (np.: porządki domowe, mycie zębów) lub będących w kręgu jego zainteresowań (np.: obsługa koparki, lot rakieta w kosmos). Przykładowy brief – dokument produkcyjny jednej z zabaw, został zamieszczony w Załączniku 2.

Celem podstawowym Ciufci jest wspieranie komunikacji pomiędzy rodzicami a dziećmi od 2 do 6 roku życia, ponieważ, jak informują jej twórcy: „Brak czasu rodziców powoduje spływanie komunikacji z dzieckiem i w konsekwencji, osłabienie więzi. Jakość komunikacji wpływa na inne obszary – przede wszystkim na rozwój malucha, ale też na relacje w rodzinie i przyszłą komunikację dziecka z innymi osobami” (*Ciufcia. Przestrzeń komunikacji...*). Ponadto Ciufcia, w założeniu autorów, ma także pomagać w rozwoju jej użytkowników i wprowadzić ich w świat komputerów i internetu. Dodatkowym celem, jaki chcą osiągnąć autorzy Ciufci, jest poszerzenie wiedzy na temat interakcji dzieci i rodziców w czasie wspólnego korzystania z komputera i internetu: „Chcemy wykorzystać projekt Ciufcia jako narzędzie badawcze dla naukowców do pogłębionych badań nad komunikacją dziecka i rodzica, w której pośredniczy” (*Ciufcia. Przestrzeń komunikacji...*).

Cel pierwszy: Stymulowanie interakcji rodzic – dziecko

Ciufcia ma oddziaływać przede wszystkim na wzajemną komunikację rodziców i małych dzieci. Jednakże zakłada się także pozytywny wpływ korzystania z Ciufci na rozwój społeczno-poznawczy dziecka na kilka różnych sposobów.

Przede wszystkim zadaniem Ciufci jest inicjowanie komunikacji, która ma rozwijać relację między rodzicem a dzieckiem.

W tym okresie rozwój komunikacji między dorosłym a dzieckiem następuje w trakcie wspólnie wykonywanych czynności, takich jak:

- wspólna zabawa,
- wspólne wykonywanie ważnego zadania,
- przekazywanie kompetencji (uczenie).

Wspólna aktywność stanowi tło dla rozwoju komunikacji rodzica z dzieckiem i podtrzymania prawidłowych relacji między nimi, a co za tym idzie – prawidłowych stosunków w całej rodzinie, ponieważ jak podkreślają systemowe koncepcje psychologiczne, rodzina jest całością, w której jakość relacji zależy od jakości relacji między jej poszczególnymi członkami (Harwas-Napierała 2006).

Stymulowana komunikacja w założeniu ma mieć charakter kreatywny. Dlatego duża część zadań zamieszczonych w serwisie nie ma z góry określonej struktury i warunków sukcesu, nie jest podawana również dokładna „instrukcja obsługi” Ciufci ani tematy do rozmów z dzieckiem, które można poruszyć w czasie wspólnego spotkania przy Ciufci. Przyjęto bowiem założenie, że pojawią się one w wyniku dynamiki wspólnego działania. W ten sposób rodzic i dziecko poprzez własną aktywność mogą zbudować strukturę takiego spotkania. Z tych powodów również treść zabaw jest przygotowywana w taki sposób, aby skłaniała do wspólnej aktywności poza komputerem.

Ciufcia stwarza dogodne warunki do wspólnego działania, a istotność tego rodzaju interakcji podkreśla teoria Wygotskiego (1971). Zdaniem jej autora dorosły (w tym wypadku rodzic) pośredniczy w kontakcie dziecka z kulturą, która według Wygotskiego, jest źródłem rozwoju. Dziecko rozwija się poprzez opanowywanie narzędzi kulturowych, czyli swoistych stworzonych w toku historii danego społeczeństwa przedmiotów, systemów symboli i sposobów działania, które służą poprawie funkcjonowania intelektualnego człowieka oraz dalszemu przekazywaniu tradycji (Wygotski 2006). Używając narzędzi kulturowych, dziecko rozwija nowe kompetencje. Rola dorosłego polega nie tylko na zaprezentowaniu narzędzi kultury dziecku, ale także pomoc w ich stosowaniu poprzez odpowiedni instruktaż dostosowany do poziomu rozwoju dziecka. Świadczy to o istotności komunikacji z dorosłym jako motoru rozwoju dziecka. Również poprzez interakcję dorosły – dziecko Wygotski definiuje poziom rozwoju dziecka, wyróżniając strefę aktualnego rozwoju, określającą zakres zadań, które jest ono w stanie wykonać samodzielnie i dalsze ich podejmowanie utrwala tylko nabyte już umiejętności, oraz strefę najbliższego rozwoju, czyli zadania, które może wykonać z pomocą do-

roste. Działania z obszaru najbliższej strefy rozwoju pozwalają uzyskać wyższy poziom kompetencji i poszerzają strefę aktualnego rozwoju. Z tego względu zdobywanie doświadczeń przy udziale dorosłego może być nawet ważniejsze dla rozwoju dziecka niż samodzielne działanie.

Doniosłość wspólnej aktywności rodziców i dzieci podkreśla również koncepcja epizodów wspólnego zaangażowania (EWZ) Rudolpha Schaffera (1995). Epizody wspólnego zaangażowania mają miejsce pomiędzy dwiema jednostkami, a polegają na skupieniu uwagi na wspólnym zewnętrznym temacie i wspólnym wykonywaniu jakiegoś zadania. W toku rozwoju jednostkami biorącymi udział w EWZ są dorośli i dziecko. To oni wspólnie zwracają uwagę i działają wobec jakiegoś przedmiotu (np. zabawki) lub tematu symbolicznego. Według Schaffera podczas EWZ dziecko zachowuje się w bardziej skomplikowany oraz bogatszy sposób niż w innych sytuacjach i im więcej takich spotkań doświadcza tym lepiej się rozwija. Prawdziwość zarówno pierwszego, jak i drugiego twierdzenia została dowiedziona w badaniach. Okazało się bowiem, że dzieci przedszkolne (w wieku od 3,6 do 5,6 roku życia) częściej angażują się w zabawę złożoną podczas wspólnego działania z dorosłym. W innych badaniach wykazano także, iż rozwój językowy półtorarocznych dzieci zależy od liczby i czasu trwania EWZ tych dzieci z ich opiekunami (Schaffer 2006).

Ciufcia zatem zgodnie z przyjętymi założeniami stwarzać ma dogodne warunki do interakcji rodzic – dziecko, dostarczając tematu dla wspólnej aktywności, czyli, jak nazywa to Schaffer, epizodów wspólnego zaangażowania. Z kolei uwzględniając poglądy Wygotskiego, „ciufciowe” zabawy zostały stworzone w taki sposób, aby rodzic swoimi działaniami mógł regulować poziom ich trudności w zależności od potrzeb i zdolności dziecka. Co więcej, rodzic ma okazję wprowadzić dziecko w podstawy posługiwania się obecnie powszechnie wykorzystywanymi narzędziami, jakimi są komputer i internet. W dzisiejszych czasach należy uznać je za dominujące narzędzia techniczne w prawie wszystkich sferach działania człowieka, z którymi dziecko bardzo wcześnie styka się w toku rozwoju, a jednocześnie niewiele jest inicjatyw mających na celu wprowadzenie dzieci w racjonalny sposób w świat komputerów i internetu.

Cel drugi: Wspieranie rozwoju dziecka

Jeśli chodzi o treść zadań, to mają one oddziaływać na wybrane obszary rozwoju. Obszary te zostały wyznaczone na podstawie teorii inteligencji wielorakiej Howarda Gardnera. Gardner, podobnie jak Wygotski, szczególną uwagę zwraca na funkcjonowanie społeczne człowieka i właśnie obserwacje z tego obszaru są punktem wyjścia do stworzenia koncepcji inteligencji wielorakich, ponieważ jak twierdzi: „to raczej wiele różnych inteligencji działających łącznie wyjaśnia sposób, w jaki ludzie sobie radzą z tak różnymi rolami społecznymi, jak rola fizyka, rolnika, szamana lub tancerza” (Gardner i in. 2001, s. 156). Co więcej, sama

definicja inteligencji wielorakiej uwzględnia znaczenie kultury jako czynnika nadającego znaczenie ludzkiej aktywności, inteligencja bowiem, według Gardnera, to: „zdolność rozwiązywania problemów lub tworzenia produktów mających znaczenie w określonych warunkach kulturowych i środowiskowych” (Gardner i in. 2001, s. 156). Dlatego, zdaniem autora, inteligencja w dużej mierze jest wytworem kultury.

Różnorodność wymogów kulturowych jest także podstawą do sformułowania postulatu istnienia wielu inteligencji w miejsce jednej ogólnej zdolności umysłowej. Według Gardnera tych zdolności jest osiem, chociaż, jak sam zaznacza, może być ich więcej (Gardner i in. 2001). Autor wyróżnia: inteligencję językową, muzyczną, matematyczno-logiczną, przestrzenną, inteligencję kinestetyczną, intrapersonalną, interpersonalną i przyrodniczą.

W zakres inteligencji językowej wchodzi biegłość w użyciu symboli i produkcji mowy oraz zdolność rozumienia tekstu.

Inteligencja muzyczna polega na rozumieniu, tworzeniu i przekazywaniu znaczenia, jakie z sobą niesie dźwięk. Podstawowymi informacjami przetwarzanymi w wypadku tej inteligencji są wysokość dźwięku, rytm i barwa dźwięku.

Inteligencja matematyczno-logiczna przejawia się w zdolności do pojmowania abstrakcyjnych relacji i posługiwaniu się nimi. Według Gardnera rozwój tej zdolności najlepiej opisuje teoria rozwoju poznawczego Piageta. W takim wypadku rozpoczyna się on od eksploracji przedmiotów (stadium sensomotoryczne i przedoperacyjne), poprzez manipulację przedmiotami na podstawie tego doświadczenia człowiek uczy się formułowania hipotez i testowania ich oraz konstruowania twierdzeń (stadium operacji konkretnych), po czym myślenie logiczne osiąga poziom operacji na relacjach czysto abstrakcyjnych w oderwaniu od przedmiotów i konkretnych działań (stadium operacji formalnych). Według Gardnera podstawą tej zdolności jest liczenie.

Inteligencja przestrzenna to zdolność spostrzegania informacji wzrokowych i rozumienia relacji przestrzennych, dokonywania transformacji i odtwarzania wrażeń wzrokowych nawet w oderwaniu od fizycznego bodźca. W skrócie można powiedzieć, że jest to zdolność myślenia obrazami.

Inteligencja kinestetyczna (ruchowa) jest to zdolność rozwiązywania problemów lub tworzenia produktów przy użyciu własnego ciała. Przebiega to przede wszystkim poprzez kontrolę własnej motoryki i zdolność manipulowania przedmiotami.

Inteligencja intrapersonalna przejawia się w trafnym różnicowaniu własnych uczuć i pochodzi od pierwotnej umiejętności odróżniania przyjemności od bólu. Na wysokim poziomie prowadzi ona do stworzenia adekwatnego obrazu siebie i służy do podejmowania właściwych decyzji na podstawie wiedzy na temat własnych możliwości i sposobów ich wykorzystania.

Inteligencja interpersonalna to zdolność do adekwatnego identyfikowania uczuć, intencji i przekonań innych ludzi. Rozwojowo postępuje ona od umiejętności rozpoznawania nastrojów osób w najbliższym otoczeniu dziecka do umie-

jętności wpływania na ludzi i kształtowania ich postaw na poziomie, jaki prezentowali wielcy przywódcy w historii.

Inteligencja przyrodnicza polega na sprawnym rozpoznawaniu i różnicowaniu flory i fauny.

Koncepcja Gardnera jest dla twórców Ciufci przede wszystkim kategorią porządkującą myślenie w trakcie tworzenia scenariuszy kolejnych gier. Wyróżnione przez jej autora obszary wyznaczają treści poszczególnych gier, decydujące o dodanej wartości rozwojowej dla dzieci (a być może i rodziców), które będą użytkownikami Ciufci.

Podsumowując, Ciufcia jako internetowa przestrzeń twórczej komunikacji rodzica z małym dzieckiem ma oddziaływać na tę komunikację poprzez zainicjowanie interakcji rodzic – dziecko, dostarczenie wspólnego tematu działania oraz swoją nie do końca ustrukturyzowaną formą i treściami zadań wychodzącymi poza wirtualny świat inspirować kreatywność użytkowników. Wpływ Ciufci na rozwój dziecka polegać ma, oprócz dostarczenia dogodnych warunków do współdziałania z rodzicem, przede wszystkim na stymulowaniu rozwoju w obszarach określonych przez teorię inteligencji wielorakich Howarda Gardnera.

Cel trzeci: Wpływ Ciufci na komunikację rodziców i dzieci

– badania własne

Zgodnie z przedstawionymi podstawami teoretycznymi oraz założeniami projektu Ciufcia wpływać ma na komunikację poprzez zwiększoną motywację do wspólnej zabawy ze strony dziecka i rodzica. Ciufcia, jako łatwo dostępne i atrakcyjne narzędzie, powinna zachęcać do wzięcia udziału we wspólnej zabawie i – w efekcie – zwiększyć częstotliwość interakcji. Jeśli chodzi o motywację dziecka do wspólnej aktywności, to również zakłada się jej wzrost, gdyż jak wykazały badania, dzieci łatwiej wchodzi w interakcje społeczne podczas korzystania z komputera niż podczas tradycyjnych zabaw (McCarrick i Xiaoming 2007). Jednocześnie użytkowanie Ciufci winno wydłużyć ogólny czas trwania wspólnych interakcji i dostarczać dodatkowych tematów do rozmów oraz pomysłów do wspólnego działania dzięki doświadczeniom zdobytym podczas zabawy przed komputerem. Efekt ten ma polegać na przeniesieniu (transferze) wątków z zabaw przed komputerem do działań poza światem wirtualnym. Oddziaływanie Ciufci na komunikację pomiędzy rodzicem i dzieckiem powinno być tym silniejsze, im dłuższy jest okres wspólnych spotkań przy Ciufci i większa ich częstotliwość.

W celu sprawdzenia przewidywanego wpływu Ciufci na komunikację rodziców i małych dzieci, przeprowadzono badanie na grupie użytkowników Ciufci. Oprócz tego zbadano również ocenę Ciufci przez rodziców – użytkowników Ciufci.

Postawiono następujące hipotezy:

1. Im dłuższy będzie okres i większa częstotliwość wspólnych zabaw przy Ciufci, tym większy będzie przyrost liczby i czasu interakcji oraz wyraźniejszy transfer wątków ze świata wirtualnego do świata realnego.
2. Im dłuższy okres korzystania z Ciufci, tym większy przyrost liczby i czasu interakcji.
3. Im większa częstotliwość zabaw przy Ciufci, tym większy przyrost liczby i czasu interakcji.

Metoda

Badani wypełniali ankietę internetową zamieszczoną pod adresem <http://www.ciufcia.pl/ankieta/>. Ankieta podzielona była na dwie części. Pierwszą część stanowiła skala samoopisowa mierząca zmiany w komunikacji w związku ze wspólnym korzystaniem z omawianej strony internetowej. Na drugą część składały się cztery pytania otwarte dotyczące oceny Ciufci przez rodziców oraz preferencji i zachowania dziecka w czasie korzystania z serwisu.

Do zbadania oddziaływania wspólnej zabawy Ciufcią na komunikację przygotowano narzędzie własne: pięciostopniową skalę samoopisową. Zadaniem badanego było ustosunkowanie się do każdego z 12 twierdzeń przez zaznaczenie jednej z pięciu możliwych odpowiedzi: od „zdecydowanie się nie zgadzam” do „całkowicie się zgadzam”. Każda z pozycji kwestionariusza była zaliczana do jednego z trzech wyróżnionych wskaźników wpływu wspólnej zabawy w internecie na komunikację: przyrostu liczby interakcji, przyrostu czasu interakcji oraz transferu wątków. Na każdy z wymiarów w kwestionariuszu składały się cztery osobne twierdzenia. Przykładem pozycji w kwestionariuszu mierzącej przyrost liczby interakcji jest: „Od kiedy odkryłem »Ciufcię«, częściej bawię się z dzieckiem”. Przykładem pozycji dotyczącej przyrostu czasu interakcji jest: „Często bawiąc się z moim dzieckiem »Ciufcią«, tracę poczucie czasu i spędzamy na zabawie więcej czasu, niż zamierzałem”. Przykładem pozycji odnoszącej się do transferu wątków jest: „Rozmawiam z moim dzieckiem o »Ciufci« także z dala od komputera”. Suma wyników w wyżej wymienionych wymiarach tworzy ogólny wskaźnik wpływu wspólnej aktywności w serwisie na komunikację rodzic – dziecko.

Ponadto zadano cztery pytania otwarte:

Co się Panu/Pani podoba na stronie i w zabawach „Ciufci”?

Co według Pani/Pana należałoby poprawić?

Co podoba się w „Ciufci” dziecku?

Co dziecku sprawia trudność?

Oprócz tego uwzględnione zostały zmienne demograficzne: płeć i wiek wypełniającego ankietę oraz płeć i wiek dziecka. Pytano także, kim dla dziecka jest osoba badana (matka/ojciec/inna osoba). Narzędzie badawcze zostało umieszczone w Załączniku 1.

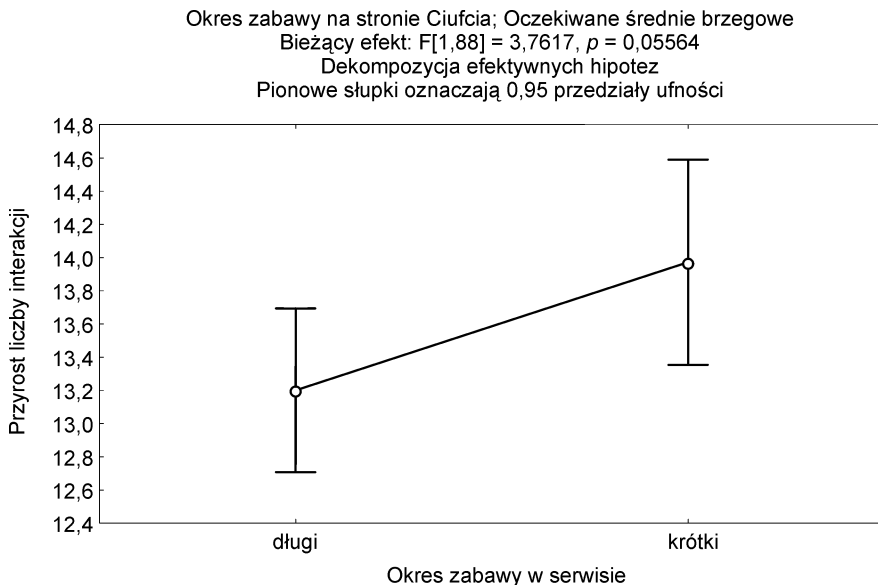
Osoby badane i procedura

Adres internetowy ankiety został rozesłany pocztą elektroniczną do 1347 osób, którzy zostawili swój adres e-mail na stronie Ciufcia ze zgodą na otrzymywanie informacji na temat serwisu. W badaniu wzięło udział 90 osób pomiędzy 23 a 58 rokiem życia; średnia wieku wyniosła 33,12 (SD = 6,54). W próbie znalazły się 82 kobiety i 8 mężczyzn. W większości byli to rodzice dzieci, z którymi bawili się na stronie Ciufcia. Tylko 6 osób wybrało opcję „inna osoba”.

Wyniki

Wyniki uzyskane w badaniu zostały opracowane za pomocą programu Statistica. Żadna z hipotez nie potwierdziła się. Istotny statystycznie okazał się jedynie związek pomiędzy okresem czasu wspólnej zabawy w serwisie Ciufcia a przyrostem liczby interakcji ($F[1,88] = 3,7617; p = 0,05$), ale był on przeciwny do zakładanego: osoby, które krócej bawiły się przy Ciufci, osiągały w tym aspekcie wyższe wyniki w kwestionariuszu niż te, które od dłuższego czasu wspólnie z dzieckiem zaglądały na tę stronę internetową. Wyniki te ilustruje Rysunek 1.

Na pytania otwarte badani udzielali zwykle krótkich, jednozdaniowych odpowiedzi. Najdłuższe z nich nie przekraczały kilku zdań. Jeżeli chodzi o odpowiedzi



Rysunek 1. Okres zabawy w serwisie a przyrost liczby interakcji

na pierwsze pytanie: „Co się Panu/Pani podoba na stronie i w zabawach Ciufci?“, to najczęściej (38%) zwracano w nich uwagę na aspekt edukacyjny zabaw. Jako zaletę serwisu podawano również fakt, że dzieci mogą z niego korzystać samodzielnie, przy okazji ucząc się obsługi komputera (15%). Rodzicom podobała się też strona estetyczna serwisu i różnorodność proponowanych aktywności oraz ich rozrywkowy charakter (15%). Wypełniającym ankietę podobało się także, iż tematyka zabaw związana jest z zainteresowaniami dziecka, a poziom trudności jest dopasowany do jego umiejętności (10%). Niewiele natomiast odpowiedzi (3%) odnosiło się do głównego celu, któremu witryna ma służyć, czyli wspólnej zabawy i komunikacji.

Wypowiedzi osób badanych na temat tego, co należałoby poprawić, dotyczą głównie (21%) niewielkiej ilości informacji dla rodzica na temat sposobu korzystania z serwisu. Dotyczy to przede wszystkim podziału wiekowego zabaw i informacji na temat tego, co dana zabawa w dziecku rozwija. Zgłaszano także potrzebę zamieszczenia na stronie instrukcji dla rodziców na temat obsługi każdej z zabaw. Niemal równie często (20%) badani stwierdzali, że nie wprowadziliby żadnych poprawek. Część opiekunów (6%) zwracała uwagę na małą liczbę zabaw dla danej grupy wiekowej, głównie dla dzieci najmłodszych i najstarszych wśród użytkowników Ciufci. Problemem dla niektórych rodziców (5%) była też mała liczba zabaw ściśle edukacyjnych, poprawiających umiejętności czytania, pisanie czy uczących języków obcych. Zwracano też uwagę na brak lektora, który czytałby literki w zabawach językowych (4%).

Odpowiedzi na pytanie: „Co podoba się w »Ciufci« dziecku?“ były w większości (39%) bardzo ogólne i brzmiały: „wszystko” albo „gry”. Bardziej szczegółowe wypowiedzi dotyczyły możliwości samodzielnego korzystania z komputera i związanego z tym poczuciem sprawstwa (14%). Małym użytkownikom podobają się też nagrody w postaci dodatkowych efektów (dźwięków i animacji) po prawidłowym wykonaniu zadania (13%). Cieszy ich również duża różnorodność aktywności zamieszczonych w serwisie Ciufcia oraz tematyka zabaw (7%).

Zgodnie z odpowiedziami respondentów, najczęściej (31%) trudność dzieciom sprawiało posługiwanie się myszką, ale dotyczyło to tylko dzieci najmłodszych. Rodzice starszych dzieci zazwyczaj twierdzili (23%), że ich dziecko nie ma żadnych trudności w użytkowaniu serwisu.

Dyskusja wyników

Brak różnic w komunikacji z dziećmi pomiędzy rodzicami dłużej i częściej używającymi Ciufcię a tymi, którzy niedawno zaczęli z niej korzystać i robią to rzadko, może być związany ze sposobem doboru próby. W badaniu bowiem wzięły udział osoby, które wcześniej zostawiły swój adres e-mail na stronie Ciufcia, aby otrzymywać wiadomości na temat projektu. Były to zatem osoby bardziej zainteresowane zagadnieniem komunikacji z dzieckiem, które prawdopodobnie uwa-

żają tę kwestię za ważną, mogą więc mieć również wyższy poziom motywacji do zabawy z dzieckiem. Tym bardziej że z 1347 osób, które zarejestrowały się w serwisie Ciufcia, na ankietę odpowiedziało mniej niż 10%. W efekcie osoby, które wzięły udział w badaniu, mogły być już na tyle zmotywowane do zabawy i komunikacji z dzieckiem, że wspólna zabawa przy komputerze nie miała wpływu ich interakcje. Być może problem doboru próby należałoby rozwiązać poprzez zaproponowanie badanym dodatkowej motywacji, na przykład losowanie nagród wśród uczestników badania. Wówczas większa jest szansa, że uzyska się próbę bardziej zróżnicowaną pod względem motywacji do podejmowania wspólnych aktywności z dzieckiem.

Rozkład odpowiedzi na pierwsze pytanie może wskazywać na inną przyczynę braku różnic między badanymi w zakresie komunikacji z dzieckiem. Być może odpowiada za to skupienie się rodziców przede wszystkim na korzyściach dla rozwoju poznawczego dziecka. Za taką interpretacją przemawia fakt, że jako zaletę serwisu najczęściej wymieniano jego funkcję edukacyjną (38% odpowiedzi).

Interesujący jest też bardzo nierówny udział kobiet i mężczyzn w badaniu. Może to świadczyć o tym, że wśród dorosłych użytkowników Ciufci jest znaczna przewaga kobiet. Mogłoby to wskazywać na różnice płciowe pod względem zainteresowania komunikacją i zabawą z dzieckiem.

Jedyna różnica, która okazała się istotna statystycznie, dotyczyła przyrostu liczby interakcji pomiędzy rodzicami, którzy przez dłuższy okres korzystali z serwisu Ciufcia, a odwiedzającymi go od niedawna. Można przypuszczać, że wynika to z faktu, że największy przyrost liczby interakcji następuje na początku zabaw z Ciufcią i szybko osiąga poziom sufitowy. Dlatego osobom, które krócej korzystają z serwisu Ciufcia, łatwiej jest zaobserwować lub przypomnieć sobie różnicę niż badanym, którzy robią to od dłuższego czasu. Hipoteza zakładała związek prostoliniowy pomiędzy długością okresu użytkowania serwisu a przyrostem liczby interakcji, podczas gdy postulowany na podstawie wyników badania związek miałby charakter krzywoliniowy – liczba kontaktów rosłaby na początku i zatrzymywała się na pewnym poziomie. Oczywiście tendencja ta wymaga sprawdzenia na większej próbie. Warto byłoby także przeprowadzić dodatkowe badania z powtórzonym pomiarem na grupie nowych użytkowników serwisu.

Odpowiedzi na pytania otwarte pokazują, że dorosłym użytkownikom trudność sprawia brak większej liczby informacji na temat serwisu. Dokładniej – chodzi o instrukcje obsługi przed każdą z zabaw i wprowadzenie podziału wiekowego ze względu na stopień trudności. W związku z tym nasuwa się wniosek, że blog, który miał spełniać funkcje informowania i instruowania rodziców, nie spełnia ich (prawdopodobnie przez znikomą odwiedzalność tej części serwisu) i należałoby wprowadzić dodatkową formę informacji lub bardziej wyeksponować blog. Wprowadzenie dodatkowych instrukcji lub dotarcie do użytkowników z dotychczasowymi powinno także pomóc w razie zarzutu o zbyt mało edukacyjną treść zabaw, gdyż w tym wypadku osoby badane ewidentnie przypisywały serwisowi inny cel, niż w zamyśle ma osiągać, ponieważ Ciufcia jest serwisem, który przede

wszystkim ma służyć wspieraniu komunikacji. Przy wprowadzaniu zmian trzeba jednak uważać, żeby nie ucierpiała na tym dotychczasowa forma strony, która jak wynika z wypowiedzi rodziców, jest dobrze dostosowana do umiejętności i potrzeb ich dzieci (jedna z osób badanych napisała, że wręcz irytuje ją fakt, iż jej dziecko radzi sobie w zabawach lepiej od niej). Dzieciom brak informacji na temat serwisu nie przeszkadza i nie potrzebują dodatkowych instrukcji do obsługi zabaw.

Na podstawie wyników przeprowadzonego badania nie można jednoznacznie stwierdzić, czy Ciufcia osiąga założone przez jej twórców cele. Do określenia tego na pewno potrzebne będą dodatkowe badania na szerszej i bardziej zrównoważonej próbie. Na podstawie odpowiedzi na pytania otwarte ankiety można uznać, że część dorosłych użytkowników czuje się niedoinformowana, a to może zmniejszać atrakcyjność serwisu i w efekcie obniżać motywację do korzystania z niego. Sytuację poprawia jednak fakt, że zgodnie z wypowiedziami osób badanych, forma portalu – zarówno jego struktura, grafika, jak i zabawy – podobają się i są dobrze przystosowane dla potrzeb dzieci. Można zatem liczyć, że mali użytkownicy będą zachęcać rodziców do wspólnego korzystania z Ciufci i dzięki temu cel powstania serwisu zostanie osiągnięty.

W dzisiejszych czasach, kiedy internet na stałe wchodzi w nasze codzienne życie i trafia do coraz młodszych użytkowników, ważne jest, aby zostali oni w świat nowych technologii wprowadzeni w sposób przemyślany i uwzględniający potrzeby oraz możliwości rozwojowe dziecka. Opisane powyżej serwisy podejmują próbę stworzenia strony internetowej dla najmłodszych, która uwzględniałaby ich potrzeby i umiejętności. Ponadto ich twórcy starają się wykorzystać internet do edukacji i wspierania rozwoju poznawczego najmłodszych dzieci i mimo pewnych mankamentów, można uznać, że jest to oferta dobrze przemyślana i przygotowana. Jednocześnie otwiera to perspektywy nowych badań nad wpływem użytkowania takich serwisów na rozwój dziecka i komunikację w rodzinie. Badanie przez internet sprawia pewne metodologiczne problemy, z najbardziej podstawowym na czele, tj. problemem dotarcia do odpowiedniej próbki badawczej. Istotny jest również fakt, że powstawanie takich witryn świadczy o nowym sposobie pojmowania internetu, które dostrzega nie tylko zagrożenia, ale także szanse, jakie stwarza on dla rozwoju i edukacji najmłodszych.

Literatura cytowana

- Ciufcia. *Przestrzeń komunikacji rodziców i małych dzieci. Projekt autorski agencji innowacji marketingowych Han Galee*. Znalezione 10 marca 2008 r. pod adresem: <http://ciufcia.pl/about.php>.
- Harwas-Napierała, B. (2006). *Komunikacja interpersonalna w rodzinie*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Gardner, H., Kornhaber, M.L., Warren K.W. (2001). *Inteligencja – wielorakie perspektywy*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne. Tłumaczenie: M. Groborz, M. Śmieja.

- McCarrick, K., Xiaoming L. (2007). Buried treasure: The impact of computer use on young children's social, cognitive, language development and motivation. *AAE Journal*, 15 (1), 73–95.
- Schaffer, H.R. (1995). Rozwój języka w kontekście. W: A. Brzezińska, T. Czuba, G. Lutomski, B. Smykowski (red.), *Dziecko w zabawie i świecie języka*. Poznań: Zysk i S-ka.
- Schaffer, H.R. (2006). *Rozwój społeczny: dzieciństwo i młodość*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego. Tłumaczenie: M. Białecka-Pikul, K. Sikora.
- Vandewater, E.A., Rideout, V.J., Wartella, E.A., Huang, X., Lee, J.H., Shim, M. (2007). Digital Childhood: Electronic Media and Technology Use Among Infants, Toddlers, and Preschoolers. *Pediatrics*, 119, 1006–1015.
- Wygotski, L.S. (1971). *Wybrane prace psychologiczne*. Warszawa: PWN. Tłumaczenie: E. Flesznerowa, J. Fleszner.
- Wygotski, L.S. (1995). Zabawa i jej rola w rozwoju psychicznym dziecka. W: A. Brzezińska, T. Czuba, G. Lutomski, B. Smykowski (red.), *Dziecko w zabawie i świecie języka*. Poznań: Zysk i S-ka.
- Wygotski, L.S. (2006). *Narzędzie i znak w rozwoju dziecka*. Warszawa: PWN. Tłumaczenie: B. Grell.

Załącznik 1. Ankieta dotycząca wpływu wspólnej zabawy w portalu Ciufcia.pl na komunikację pomiędzy rodzicem a dzieckiem

Ankieta – Ciufcia.pl

Szanowni Państwo! Zwracamy się do Państwa z prośbą o wypełnienie poniższej ankiety. Jest ona przeznaczona dla rodziców i opiekunów dzieci w wieku 2–6 lat, którzy są użytkownikami „Ciufci”. Celem przeprowadzenia jej jest zbadanie, jak wspólna zabawa w internecie wpływa na komunikację między rodzicami i dziećmi. Wyniki badania nie tylko pozwolą nam ulepszyć projekt, ale poszerzą także zakres wiedzy na temat psychologii dziecka i internetu. Dlatego Państwa udział w badaniu jest dla nas bardzo istotny.

Proszę uważnie przeczytać poniższe stwierdzenia. Przy każdym stwierdzeniu należy zaznaczyć tę odpowiedź, która najlepiej wyraża Pana/Pani opinię.

| Lp. | Pytanie | zdecydowa- nie się nie zgadzam | nie zgadzam się | trudno powie- dzieć | zgadzam się | całkowi- cie się zgadzam |
|-----|---|--------------------------------------|-----------------------|---------------------------|-----------------------|--------------------------------|
| 1. | Od kiedy zaczęliśmy się bawić „Ciufcią”, spędzam więcej czasu z moim dzieckiem. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 2. | Gry z „Ciufci” inspirują tematy naszych zabaw poza światem wirtualnym. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 3. | O „Ciufci” z moim dzieckiem rozmawiamy tylko w kontekście internetu i komputera. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 4. | Od kiedy odkryłem „Ciufcię”, częściej bawię się z dzieckiem. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 5. | Kiedy moje dziecko bawi się „Ciufcią”, mam chwilę czasu dla siebie. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 6. | Wątki z „Ciufci” pojawiają się w naszych zabawach bez komputera. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 7. | Zabawa „Ciufcią” poszerzyła wachlarz naszych codziennych wspólnych zajęć. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 8. | Często bawiąc się z moim dzieckiem „Ciufcią”, tracę poczucie czasu i spędzamy na zabawie więcej czasu, niż zamierzałem. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 9. | „Ciufcia” zastępuje nam inne tradycyjne zabawy. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 10. | Rozmawiam z moim dzieckiem o „Ciufci” także z dala od komputera. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 11. | Gdy moje dziecko bawi się „Ciufcią”, zajmuję się pilnymi sprawami. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 12. | „Ciufcia” jest dla mojego dziecka dodatkową atrakcją oprócz naszych zabaw poza internetem. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Proszę odpowiedzieć na poniższe pytania:

Co się Pani/Panu podoba na stronie i w zabawach „Ciufci”?

Co wg Pani/Pana należałoby poprawić?

Co podoba się w „Ciufci” dziecku?

Co dziecku sprawia trudność?

Proszę podać okres od jakiego Pan/Pani bawi się „Ciufcią” ze swoim dzieckiem:

Proszę podać, jak często bawi się Pan/Pani „Ciufcią” ze swoim dzieckiem:

Dane dziecka:

Proszę podać wiek dziecka

Proszę podać płeć dziecka

Dane osoby wypełniającej ankietę:

Wiek

Płeć

--wybierz--

Osoba wypełniająca ankietę jest:

--wybierz--

Identyfikator (pseudonim, nick itp.)

Miejsce zamieszkania – województwo:

--wybierz--

Miejsce zamieszkania – miejscowość:

wyślij

Załącznik 2. Brief – dokument produkcyjny jednej z zabaw z portalu Ciufcia.pl. Autor: Michał Dyrda

| Brief nr 3 | | |
|--------------------------|--|-----------------------|
| TYTUŁ | 3 duchy | |
| CEL GRY | Zabawa z duchami – straszenie i banie się | |
| CEL ROZWOJOWY | Inteligencja interpersonalna | |
| CEL KOMUNIKACYJNY | Pobudzenie wyobraźni, rozmowa o duchach i zabawa „z duchami” | |
| OKRES ROZWOJOWY | Maluch | |
| SCENARIUSZ GRY | <p>Tło czarne lub białe.</p> <p>Na środku narysowane trzy duchy (różne kształty – jeden grubszy, drugi wysoki, trzeci... itp.) w standardowej pozie.</p> <p>Po kliknięciu na jednego z duchów ten wydaje dźwięk – straszy i zmienia pozę na „straszną”, pozostałe dwa zaczynają się bać i odsuwają się od niego, zmieniając pozę (na bojącą się)</p> | |
| WYTYCZNE | | |
| GRAFIKA | <p>Trzy duchy, każdy w następujących pozach:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Standardowa 2. Strasząca <p>Każdy duch ma również dwie pozy „bojące się” w zależności od tego, który duch aktualnie straszy. Np. dla ducha środkowego może być to duch prawy lub lewy (może być odbicie lustrzane). Itd.</p> | |
| PROGRAMOWANIE | <p>Próby w zależności od materiału dźwiękowego:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trzymanie klawisza na jednym duchu generuje dźwięk w pętli 2. Kliknięcie generuje akcję: dźwięk + animacja (po zakończeniu dźwięku obiekty powracają na swoje miejsce) | |
| DŹWIĘKOWE | Trzy dźwięki straszenia, jednak bardziej zabawne niż przerażające | |
| DATA POWSTANIA | AKCEPTACJA GRAFIKI | AKCEPTACJA GRY |
| | | |