

Apor Vilmos Katolikus Főiskola
Neveléstudomány Tanszék

TDK dolgozat

Témavezető:

Dr. Gál Gyöngyi

Főiskolai Docens

Uzsaly Zoltán Sándorné dr. Pécsi Rita

Főiskolai tanár

Hallgató:

Magyari Tímea

Neveléstudomány MA

Specializáció: Családpedagógia

Budapest

2024

Apor Vilmos Katolikus Főiskola
Neveléstudomány Tanszék

A média és a gyermek
A rajzfilmek hatása a kisiskolás gyermekek együttműködésére

Témavezető:

Dr. Gál Gyöngyi

Főiskolai Docens

Uzsaly Zoltán Sándorné dr. Pécsi Rita

Főiskolai tanár

Hallgató:

Magyari Tímea

Neveléstudomány MA

Specializáció: Családpedagógia

Budapest

2024

Tartalomjegyzék

Bevezetés	4
1.1. A kutatás célkitűzései	4
1.2. A kutatás módszerei és eszközei	5
1.3. Kutatási kérdések	6
2. Elméleti háttér	6
2.1. A digitális média hatása a gyermeki személyiségfejlődésre, egészségére és önértékelésére	6
2.2. A digitális világ hatása a tanulásra	17
2.3. Törvények a korhatár besorolásokat illetően	21
2.4. Szülői szerepek és a gyermeki médiahasználat	22
2.4.1. A televízió és az internet hatása	22
2.4.2. A mesék hatása	26
2.5. Ajánlások a felelősségteljes médianeveléshez kisiskoláskorban	33
3. A kutatás bemutatása	37
4. A kutatás témája	38
4.1. A kutatás célkitűzései	39
4.2. A kutatás módszerei és eszközei	39
4.2.1. Kérdőíves módszer	39
4.2.2. Strukturált interjú	40
4.2.3. Megfigyelés	40
4.3. Kutatási kérdések	43
5. A Kutatásom eredményei	44
5.1. Megfigyelési eredmények kiértékelése	44
5.2. Szülői kérdőív eredmények	53
5.3. Pedagógusokkal készített interjú	63
6. Következtetések	67
Irodalomjegyzék	72
Ábrajegyzék	75
Mellékletek	76

Bevezetés

Az okoseszközök és a digitális világ különböző viselkedési formákat és életstílusokat közvetítenek. Mivel ebben a környezetben a manipuláció is jelen van, kiemelten fontos, hogy a gyermekek mikor és mire használják ezeket az eszközöket, milyen tartalmakat néznek, milyen játékokkal játszanak, illetve kikkel lépnek kapcsolatba az online térben. A gyermekeknek még nincs kialakult ítélőképessége, ezért nem képesek megkülönböztetni a digitális világban látottakat a valóságtól. Különösen aggasztó, hogy sok gyerek szűrés nélkül fér hozzá különböző műsorokhoz vagy játékokhoz, és idegenekkel is könnyedén kapcsolatba léphet, ami kockázatokkal járhat. Egyre több szülő, a mindennapi teendők nyugodtabb elvégzése érdekében, okoseszközöket ad a gyerekek kezébe, ezért ezeket gyakran elektronikus bébiszitternek vagy vezetékes drognak nevezik. A médiaszabályozás keretében a televíziós csatornák feladata, hogy a törvényi előírásoknak megfelelő korhatár besorolással lássák el a műsorokat, míg a mozifilmek esetében ezt a Korhatár Bizottság végzi. A besorolás tájékoztatja a szülőket a tartalmak jellemzőiről, lehetővé téve számukra, hogy eldöntsék, megfelelő-e a műsor gyermekük számára.

1.1. A kutatás célkitűzései

A kutatás egyik fő célja, hogy a szülők bevonásával megvizsgáljam, hogyan használják a gyermekek az okoseszközöket, és ez milyen hatással van viselkedésükre és életvitelükre. Ezen belül - célkitűzés volt annak felmérése is, hogy a szülők mennyire ismerik a korhatár-besorolásokat, és mennyire veszik figyelembe ezeket gyermekeik média fogyasztásának szabályozásakor. A kutatás során választ keresek arra, hogy egy adott típusú rajzfilm egyszeri megtekintése hogyan befolyásolja a gyerekek viselkedését és együttműködését, ugyanakkor, hogy milyen módon nyilvánul meg ez a hatás.

Továbbá a kutatás célja, hogy feltárja a pedagógusok véleményét az okos eszközök iskolai használatáról, és vizsgálja, milyen szabályozásokat és korlátozásokat alkalmaznak az intézmények. Ennek keretében elemzem, hogy az iskolák milyen konkrét intézkedéseket javasolnak az okoseszközök használatának korlátozására.

1.2. A kutatás módszerei és eszközei

Kutatásomat nem alapoztam előre meghatározott hipotézisekre, helyette kutatási kérdéseket határoztam meg. A kutatás előkészítésekor - figyelembe vettem a kvalitatív kutatások fontos jellemzőjét, vagyis a témának a több módszerrel történő vizsgálatát (Sántha, 2006; Csíkos, 2020). Az adatgyűjtéshez a kutatás során a következő módszereket alkalmaztam: megfigyelés kérdőív, félig strukturált interjú. Beláttam, hogy a kutatás során előfordulhatnak előre nem látott és tapasztalt fordulatok, ezért fontos szempontnak tartottam a nyitottság és rugalmasság elvét követni.

A kutatás első lépése - egy megfigyeléssel egybekötött feladat volt, amelyben öt osztály tanulói vettek részt. A gyermekek életkora 6 és 9 éves kor között volt. A megfigyeléssel egybekötött feladat abból állt, hogy a foglalkozás első körében megtekintettünk közösen egy rajzfilmet, melyet egy csoportos feladat követett. A feladat a gyermekek számára az volt, hogy négy vékony pálcika, 4 A4-es lap és egy ragasztó segítségével egy házikót kellett építsenek úgy, hogy minden gyermek egyik ökle beleférjen a házikóba.

A kutatás második lépését a gyermekek szüleivel kitöltött kérdőív képezte, amelyben a gyermekek otthoni médiahasználati szokásait vizsgáltam, ugyanakkor választ keresve arra a kérdésre is, hogy a szülők mennyire ismerik a Korhatár Besorolási Törvényeket.

A kutatásom harmadik részében a gyermekek tanítóival (osztályfőnökeivel) készítettem strukturált interjúkat. Az interjúk során megkérdeztem a pedagógusokat arról, hogy milyen viselkedésbeli változásokat tapasztaltak a gyermekeknél a foglalkozást követően, illetve arról is kérdeztem őket, hogy mi a véleményük az iskolai környezetben történő okoseszköz-használatról és ennek szabályozásáról.

A kutatásom mindhárom részét - két erdélyi iskolában végeztem: a Brassói Áprily Lajos Főgimnáziumban és a Brassói 15. számú általános iskolában.

A kutatásom elvégzéséhez engedélyt kértem az Apor Vilmos Katolikus Főiskola tudományos rektorhelyettesétől, az iskolák igazgatóitól, a pedagógusoktól és a szülőktől is egyaránt.

1.3. Kutatási kérdések

1. Befolyásolják-e a médiában látott agresszív tartalmak a csapatmunkában való részvételt és a gyermekek együttműködését?
2. Milyen mértékben tájékozottak a szülők a gyerekeik média használatával kapcsolatban? Ismerik-e a korhatár besorolási törvényeket?
3. Hogyan vélekednek a pedagógusok az iskolai okos eszköz használatáról, annak szabályozásáról?

2. Elméleti háttér

2.1. A digitális média hatása a gyermeki személyiségfejlődésre, egészségére és önértékelésére?

A mese minden gyermek élete része, ugyanakkor elengedhetetlen is, mivel hozzájárul a gyermek szociális, értelmi, lelki és érzelmi fejlődéséhez, fejlesztve a képzelőerőt is egyaránt.

A 21. században született gyermekek legtöbbje viszont az internet, televízió világában nő fel, sajnos ritkán van részük a könyv alapú mesék élményének átélésében.

Olvasott, hallgatott mese

Az olvasott mese a gyermekben kialakítja a kettős tudatosságot, és pedig a gyermek a mese által tudatosíthatja, hogy ez egy fikció, ugyanakkor bele tudja élni magát a történetbe így élvezve ezt. Sokszor a gyermek játékában is megjelenik a mesékben hallottak, így aktívan részt vesz benne.

Az olvasott mesékben a legnagyobb örömet a gyermek számára az ismétlés adja, hisz előre láthatja, hogy mi fog történni. Szintén egy fontos eleme a mesének az, hogy a hősektől megtanulhatja, hogy az életben vannak kihívások és hogy ezeket hogyan kezelheti, hogyan tud túllépni a saját határain és azt is megtanulja, hogy akárhány nehézséggel, akadállyal találkozik élete során, képes ezek legyőzésére.

Szintén a meséből tanulhatja meg a gyermek azt, hogy igenis fontos néha megállni a célunkhoz vezető úton, hogy másokon segíthessünk.

A mesék fontos szerepet játszanak a környezeti nevelésben, mivel olyan, a szűkebb-tágabb környezetükkel kapcsolatos élményeket kínálnak, amelyek hatással vannak a gyermekek lelki fejlődésére és az őket körülvevő környezethez való viszonyulásukra. A mesélés elősegíti a környezeti ismeretek mélyebb rögzülését, ami pozitívan befolyásolja a környezethez való viszonyukat. Továbbá a mesék olvasása felkelti az érdeklődést az olvasás iránt, hozzájárulva a gyermekek hosszú távú olvasási készségeinek fejlődéséhez (Molnár, 2019, pp. 11-15).

Jelen cikk egy kutatást mutat be, melynek három része volt. Az első részben 64 óvodás gyermek megfigyelése interjú segítségével zajlott, melyben a kutatást végző azt figyelte meg, hogy a gyermekek miként reagálnak a rajzfilmben látottakra, ugyanakkor azt is megfigyelte, hogy milyen hatással van rájuk a csoportdinamika szempontjából.

A kutatás második részét a gyermekek szüleivel készített félig strukturált interjú volt, mely segítségével meg szeretne volna ismerni a gyermekek játszási és rajzfilmnézési szokásait.

A harmadik részét a kutatásnak a 8 óvodapedagógussal készített szintén félig strukturált interjú képezte (Molnár, 2019, pp. 11-15).

Mediatizált/ képernyőn látott mese

A gyermekek a képernyőn keresztül olyan világot látnak, melyet sok esetben nem képesek megérteni, a gyors vágások, váltások, arány változások, a sok információ egyidejűsége miatt, mert a képernyő értés képessége csak később fejlődik ki.

Több pozitív és negatív hatása is lehet. Pozitív hatások közé sorolható az, hogy a jól megtervezett rajzfilmek segíthetnek a gyerekeknek a társadalmi készségek, mint a türelem, segítőkészség és együttműködés elsajátításában. Ezen kívül taníthatják őket problémamegoldásra, vezetői képességekre, a veszélyek felismerésére (például tűz, magasságok) és alapvető túlélési készségekre (pl. sebek kezelése, táborozás). A pozitív hősök példaként szolgálhatnak a gyermekek számára. Negatív hatások közé sorolható, hogy a látott mese befolyásolja a gyermek agyi működését, hisz a vitalitásért felelős jobb agyfélteke megnagyobbodhat, míg a beszédért felelős bal agyfélteke visszafejlődhet. Ennek következtében megjelenhetnek a kommunikációs problémák, melyek a későbbiekben szociális és érzelmi veszélyeket is jelenthetnek számukra.

Ugyanakkor a képzeletvilág fejlődésére is negatív hatással van. A média a fantáziavilágot készen adja számukra, minden meg van jelenítve, blokkolva a belső képalkotást, míg az olvasott mesében a képeket ők maguk alkotják.

Ezekén túl a mai rajzfilmekben sokszor előfordulnak agresszív cselekedetek, kevésbé vannak megjelenítve a mindennapok igazi értékei.

Jelen cikk egy kutatást mutat be, melynek három része volt. Az első részben 64 óvodás gyermek megfigyelése interjú segítségével zajlott, melyben a kutatást végző azt figyelte meg, hogy a gyermekek miként reagálnak a rajzfilmben látottakra, ugyanakkor azt is megfigyelte, hogy milyen hatással van rájuk a csoportdinamika szempontjából.

A kutatás második részét a gyermekek szüleivel készített félig strukturált interjú volt, mely segítségével meg szeretne volna ismerni a gyermekek játszási és rajzfilmnézési szokásait.

A harmadik részét a kutatásnak a 8 óvodapedagógussal készített szintén félig strukturált interjú képezte (Molnár, 2019, pp. 11-15).

Az Y generációtól kezdődően a digitális világ szülöttei már fiatalon a technológia használatára építik mindennapjaikat. Az alfa generáció tagjai gyakran már kétéves koruktól kezdve aktívan használják az okostelefont és számítógépet, amely lehetőséget ad számukra, hogy felfedezzék kedvenc mesefiguráikat és játékait. Őket digitális bennszülötteknek nevezik, mivel sokan már 3-4 évesen önállóan kezelik ezeket az eszközöket.

Felnőttkorukra várhatóan globális, multikulturális környezetben élnek majd, de ez a digitális életmód magányt és szorongást is hozhat magával. A szakmai tapasztalatok szerint viselkedésük két fő irányba terjed: egyrészt nő az agresszió, másrészt a korábbiaknál csendesebb, visszafogottabb viselkedés is megfigyelhető. Emiatt több forrás is az „új csendes” generáció kifejezést használja rájuk. Az információs-kommunikációs (IKT) eszközök alkalmazása jelentős hatással van a kisgyermekek fejlődésére, mind kognitív, mind érzelmi szempontból. A digitális környezet révén a gyermekek könnyen hozzáférhetnek az információkhoz, ami csökkenti a memorizálás fontosságát, és így az emlékezőképesség csökkenését is okozhatja. Emellett a kézírás helyett a billentyűzet használata gyengíti az íráskészséget. (Megyeriné, 2018)

Gerald Hüther, német agykutató professzor kutatásai rámutatnak arra, hogy a digitális média, például a tévézés és a számítógépes játékok, befolyásolják a gyermekek agyának fejlődését. A

neuronális kapcsolatok kizárólag a valós tapasztalatok alapján épülnek ki, és a gyermekek kognitív képességei akkor fejlődnek a legjobban, ha aktívan tapasztalják meg testüket. A digitális élmények hiánya azonban ezt megnehezíti (Gerald, 2013).

A virtuális környezetben szerzett tapasztalatok nem készítik fel a gyermekeket a valós élethelyzetekre, hanem inkább illúziót teremtenek a működésükről, ami a frusztráció kezelésének csökkenéséhez vezethet. Az érzelmi intelligencia kulcsszerepet játszik a frusztrációval való megküzdésben és a társas kapcsolatok kialakításában. A barátokkal és játszótársakkal való interakciók elengedhetetlenek az empátia és az együttműködési készségek fejlődésében, ezért a kisgyermekkor rendkívül fontos a gyermek érzelmi intelligenciájának alakításában (Gagy és Vajda, 2021).

Az online felületek jelentős hatással vannak a személyiségfejlődésre, különösen a fiatalok és gyermekek esetében, akik a fejlődés érzékeny időszakában vannak. E felületek interaktív természete és az általuk nyújtott tartalmak szoros kapcsolatban állnak a gyermekek szociális és kognitív fejlődésével (Gagy és Vajda, 2021).

A Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság (NMHH) által végzett kutatás során a kiskorú gyerekek médiahasználati szokásait vizsgálták, a szülők prizmáján keresztül, 2014. december és 2015. február között. A kutatás kérdőíves módszertanra épült, és összesen 1105 kérdőív feldolgozása révén derült fény arra, hogy a válaszadók többsége tisztában volt a korhatár-besorolásokkal, és ezeket figyelembe is vette. A megkérdezettek kritikusan viszonyultak a médiában látottakhoz, és legveszélyesebb tényezőként a félelemkeltő műsorokat, a trágárságot és az erőszakot azonosították (Gabos, 2016).

A képernyőidő és a digitális eszközök használata során kiemelkedő jelentőséggel bír a dopamin termelés. A számítógép vagy okoseszközök által generált dopaminszint növelése hasonlít a droghasználathoz, mivel ezek a készülékek az agy figyelmi, koncentrációs és döntéshozatali képességeit is befolyásolják. A dopamin egy kémiai hírvivő az emberi idegrendszerben, amely az öröm és elégedettség érzését nyújtja, így fokozva a képernyő előtt eltöltött időt. A következő örömezéshez egyre erősebb stimulus kell, és az emberi agy egy idő után telítődik, ez által függőséget alakít ki (Uzsálné, 2020).

A számítógépes játékok megjelenése új kihívások elé állította a gyermekek fejlődését, mivel a pszichológusok megfigyelték, hogy ezek a játékok, az idegrendszer éretlensége miatt, erősebb hatással vannak a gyerekekre, mint a felnőttekre. A következő négy szempontot emelhetjük ki:

- A gyerekek könnyen azonosulnak a szereplőkkel, így hajlamosak az agresszív viselkedés modellek utánzására;
- A játékok aktív részvételt igényelnek, így a gyerekek maguk idézik elő az agresszív magatartást;
- Az ismétlődés növeli a tanulás lehetőségét, és ha a játék agresszív, akkor a gyerekek viselkedésében is megjelenik;
- A jutalmazás folyamata is jelentős hatással van a tanulásra, hiszen a számítógépes játékok legtöbbször jutalmazásra építenek (Ranschburg, 2007).

A televízió hatása az egyénekre és a családi környezetre sokrétű és komplex jelenség. A média által közvetített tartalom, függetlenül annak minőségétől, potenciálisan ártalmas következményekkel járhat. A televízió gyakran mesterséges világot teremt, amely a nézők számára valóságosnak tűnhet, ez által elhomályosítva a valódi élet tapasztalatait. A reklámok célja, hogy a problémák megoldását a médiában keressék, nem pedig a valóságban, így a nézők érzékenysége és kritikai gondolkodása csökkenhet.

A fiatalok sokan nincsenek tudatában a médiahatás életükre gyakorolt következményeivel. A televíziós műsorok értékét több tényező határozza meg, mint például a megtekintett műsorok minősége, a képernyő előtt eltöltött idő, valamint a gyerekek és a sugárzott program közötti interakció körülményei.

A híradók gyakran sűrítik a világ eseményeit, bemutatva a negatív híreket egy rövid időkeretben. Ez különösen kockázatos lehet a gyermekek számára, akik nehezen tudják elkülöníteni a valóságot a médiában látottaktól. Evolúciós pszichológiai és viselkedéstudományi kutatások is azt mutatják, hogy a félelmet keltő, negatív információk erősebb figyelmet vonzanak.

Dimitri Christakis és társai által végzett kutatás egyik fontos eredménye, hogy az a gyerek, aki egy éves korában hosszabb ideig volt képernyő előtt, hét éves korára nyugtalanabb, impulzívabb lesz, figyelmi koncentrációs zavarokkal is küzdhet (Ranschburg, 2006).

A média fontos szerepet játszik a gyerekek életében. Kósa Éva azt állítja, hogy két fontos tényezője van annak, hogy a média milyen hatással van a gyerekekre. Az első, hogy milyen

tartalmakat és mennyi ideig nézi a gyerek, a másik pedig az, hogy a gyerek mennyire tudja értelmezni azt, amit lát. Ha nem a korának megfelelő műsorokat nézi, nagy veszélyt jelenthet számára. Ha nem érti meg azt, amit lát, ha nem tudja feldolgozni vagy megbeszélni az általa meg nem értett cselekvéseket, akkor ez káros hatással lehet rájuk, hisz ez esetben megjelenhetnek az agresszív megnyilvánulások, viselkedésük részévé válhat a szorongás, ugyanakkor az iskolában is gyengébben fognak teljesíteni¹

Az általános iskolás korú gyermekek médiahasználatának változásai az életkorral és a technológiai fejlődéssel együtt járnak. Az óvodások elsősorban televíziót néznek, míg az általános iskolások már inkább az okostelefonokat részesítik előnyben (Szabó, 2023).

A média hatása a fiatalok mentális egészségére és önértékelésére egyre fontosabb téma, különösen a 21. században, ahol a gyermekek a digitális világ részeként nőnek fel. Az aktuális kutatások szerint ötből egy fiatal esetében megjelenik a média okozta mentális megbetegedés, például depresszió formájában. A közösségi médiában elérhető tartalmak, amelyek különböző szerek használatát népszerűsítik – mint az alkohol, cigaretta és drogok – növelik a fiatalok kísérletezési kedvét, így ők is nagyobb valószínűséggel próbálják ki ezeket a szereket ezáltal gyakoribb használói lesznek.

A fiatalok gyakran idealizált képet mutatnak magukról a közösségi platformokon, ami negatívan befolyásolja önértékelésüket. A többi fiatal összehasonlítja saját magát a médiában megjelenő, látszólag tökéletes életkekkel, személyekkel és ezek kinézetével, ami saját önbecsülésük és képességeik torzulásához vezet. Számos tanulmány mutatott rá, hogy a média összefüggésbe hozható a depresszió, a rendszertelen és egészségtelen táplálkozás és a testképzavar kialakulásával (Nesi, 2020).

Az énkép kialakulásának három alappillére van: az értékesség érzése, az alkalmasság érzése és a szeretet érzése. Korábban a gyerekek a valós világból, családtagoktól és barátoktól nyerték ezt a képet, azonban a digitális világ hatására ez a folyamat jelentősen megváltozott. Ha a gyerekek nincs tiszta énképe, márpedig nincs, a médiában látottak alapján nehezen tudja eldönteni, mi a jó és mi a rossz, nem tudja mit engedjen, hogy hasson rá és mit ne (Gabos, 2016).

A fiatalokra, serdülőkre a televízió sok esetben akár veszélyes hatása is lehet, mivel ebben a korban a gyerekek elsődleges céljuk olyanokká válni, mint a műsorok szereplői, példaképként

¹ <https://ojs.bibl.u-szeged.hu/index.php/modszertani-kozlemenyek/article/view/43659/42650>.

tekintenek rájuk. A sok televíziózás hatással van a gyerekek önbizalmára, önbecsülésére. Nem véletlenül, mikor felnőnek plasztikáztatáshoz fordulnak, ugyanakkor egyre gyakoribb az anorexia, bulimia, az evés- és testképzavar problémája is iskolás korban.

A televízió legaggasztóbb hatása az, hogy nagyon sok gyerek már egészen kicsi kortól kezdődően válogatás nélkül nézhet bármilyen műsort. Ezért is nevezték el a televíziót elektronikus bébiszitternek, vezetékes drognak. A nem életkoruknak való tartalmak hatását még fokozza az is, hogy a gyerekek gyakran egészen másképp értelmezik a TV-ben látottakat, mint a felnőttek (Marcel, 1999).

Egyre több kutatás mutatja ki, hogy az erőszakot tartalmazó számítógépes játékok fokozzák a gyerekek körében az agresszív magatartást. Abban az esetben, ha a gyerek sok időt tölt el agresszív játékok játszásával, csökken a saját gátlási küszöbe és egyre hajlamosabbá válhat az agresszív és erőszakos magatartásra. A tanulás elmélete kimondja, hogy a szociális tanulás következménye az erőszakos cselekedet. Több esetben kerestek összefüggéseket az agresszív magatartás és az olyan gyerekek között, akik sok TV műsort, videót néznek, vagy agresszivitást tartalmazó számítógépes játékokat játszanak. A gyerekek erőszakossága akkor erősödik, ha az erőszakot a család elfogadottnak tekint (Joachim, 2004).

Továbbá, a média hatása különösen aggasztó, mivel minél fiatalabb korban kezdik el használni, annál inkább hatással van a nyelvi és szociális készségeik fejlődésére. Kutatások igazolják, hogy az empátia nem megfelelő fejlődésére is hatással van, ami később komoly társadalmi problémákat okozhat (Korte, 2020).

A 21. században a gyerekek beleszületnek a média világába, a média jelenlétében nőnek fel, és mindenki a környezetükben ezt használja. A kisiskolás gyerekek mentális és a neurológiai érettsége fejletlensége miatt még nem képes a képernyőn látottak megfelelő értelmezésére. Sok családban a különböző médiaeszközöket „bébiszitterként” alkalmazzák, ami gyakran azt jelenti, hogy a gyermekek egyedül maradnak ezekkel az eszközökkel. Gyakori, hogy a szülők nem figyelnek arra, mit néznek vagy játszanak a gyerekeik, ami jelentős kockázatot jelenthet a gyermekek fejlődésére. Nemcsak a televízió, hanem a számítógép is jelentős hatással van a gyermekekre, és ezt a hatást leginkább az határozza meg, hogy mennyi időt töltenek a képernyő előtt. A számítógép használata kiszakítja őket a valós világból, ezért létfontosságú, hogy a gyermekek több időt töltsenek a valóságos környezetükben, mint a digitális térben. Ez lehetővé

teszi számukra, hogy megfelelően fejlődjön az személyiségük. Ellenkező esetben, ha túl sok időt töltenek a képernyők előtt, torzított képet alkotnak a világról és önmagukról.²

A digitális világ mindennapi tényezővé vált a mai fiatalok számára. Egyre fiatalabb korban kezdik el használni ezeket az okos eszközöket. Egy amerikai kutatás kimutatta, hogy a két év alatti gyerekek már akár naponta 45 percet is eltöltenek a készülékek előtt. Ezek az eszközök a fiatalok mentális egészségre is hatással lehetnek (Nesi, 2020).

A túlzott képernyőidő negatív hatással lehet a fizikai egészségre is. Ilyen hatások közé sorolható a szem megerőltetése, a fej- és hátfájás, az elhízás, valamint az érintőképernyők és kontrollerek gyakori használatából eredő ínhüvelygyulladás. Ezeket a negatív következményeket sok esetben még a rendszeres fizikai aktivitás és a sport sem képes teljes mértékben kompenzálni.

Twarog és munkatársai 2015-ben azt állították, hogy a média idő nagymértékben hatással van az elhízásra a gyerekek körében. Sokszor a gyerekek ki vannak téve az egészségtelen ételeket reklámozó médiának. Ahhoz, hogy ne jelenjenek meg reklámok, nagyon sok esetben fizetni kell. Mivel a szülők nem engedik meg ezt maguknak, így a gyerek míg egy adott tartalmat néz, több reklámmal is találkozhat. Amíg egy másik súlyos probléma az is, hogy a legtöbb reklám nem a gyerek korának megfelelő tartalmakat mutatja (Körmendi, 2023).

Fontos, hogy ne használjuk az okos eszközöket lefekvés előtt, mert azok az ingerek, amelyek az alvást segítik felpörögnek. Ugyanakkor a fény, amit ezek kibocsájtanak, leállítja a melatonin hormon termelését, mi az elalvásért felel.

A sugárzás szintén nagy veszélyfaktor, hisz fejfájást, kimerültséget, ingerültséget válthat ki rövid távon, viszont hosszú távon negatív hatással lehet a figyelemre és a memóriára.

A képernyő kiváltja a testérzékelés megszüntetését is egyaránt. Ez leginkább kisgyerekeknél jelenthet problémát, hisz az idegrendszer még nincs kifejlődve és az egészséges fejlődés elengedhetetlen feltétele a mozgás, ami elősegíti a gondolkodást és azt is, hogy könnyebben megküzdjenek az érzelmeikkel (Uzsálné, 2020).

A lefekvés előtti használat hatással lehet az *“alvás- ébrenlét”* ritmusra, az alvás minőségére és hosszára. Ez az eszköz által kibocsátott kék- fénynek köszönhető (Körmendi, 2023).

² <https://ojs.bibl.u-szeged.hu/index.php/modszertani-kozlemenyek/article/view/43659/42650>

Fontos, hogy a képernyő előtt ülő gyermek ne egyedül legyen, hanem egy felnőtt jelenlétében, hogy adott legyen számára az, hogy értelmezzék a látottakat, ha szükséges, oldják a szorongást, ám a legjobb az lenne, ha a szülők a képernyőzés helyett többet játszanának, vagy mozognának a gyermekekkel, mert a közösen töltött idő mennyisége is pozitív hatással van a gyermekek lelki világára és ezzel csökkentve a képernyő idő káros hatását.

A közösségi média jelentős hatással lehet a serdülők agyi fejlődésére és érzelmi folyamataira. Lehetővé teszi, hogy a fiatalok egyszerre több kortárral lépjenek kapcsolatba, akár anélkül is, hogy közvetlenül találkoznának velük. Ez az online interakció új lehetőségeket és kihívásokat hoz magával, amelyek közvetlenül befolyásolják a serdülők érzelmi életét és agyi fejlődését.

Kutatások szerint összefüggés van a közösségi média függőség és az agy anatómiai változásai között. Különösen a túlzott használatot kapcsolatba hozták a szürkeállomány szerkezetének átalakulásával, amely természetesen kihat az agy működésére és fejlődésére is (Korte, 2020).

A lefekvés előtti használat hatással lehet az *“alvás- ébrenlét”* ritmusra, az alvás minőségére és hosszára. Ez az eszköz által kibocsátott kék- fénynek köszönhető (Körmendi, 2023).

A gyermekorvosok az alábbi alapszükségleteket határozták meg, amelyek kulcsfontosságúak a gyermekek egészséges fejlődése szempontjából: feltétlen szeretet és támogatás, dicséret és elismerés, a fejlettségi szintjükhöz igazodó új élmények, önállóság és felelősségvállalás, határok és struktúrák, valamint a testi épség és biztonság biztosítása. A tapasztalatok és a kutatások szerint ezek a képernyőn látott tartalmak által nem biztosíthatók.

Az elmúlt két évtizedben a média egyre meghatározóbb szerepet játszik a fiatalok mindennapjaiban, új kihívások és lehetőségek elé állítva őket. Egyre több kutatás foglalkozik a közösségi média használatának hatásaival, és azokkal az élményekkel, amelyek serdülők mentális egészségéhez járulhatnak hozzá. A média növekvő jelenlétének fényében különösen fontos, hogy a fiatalokat támogassuk az egészséges és tudatos közösségi médiahasználat kialakításában. Sajnos a közösségi média használata már kisiskolás korban elkezdődik, ami még fokozottabb veszélyt jelent ebben az életkorban (Nesi, 2020).

Az okoseszközök túlzott használatának egyik legnagyobb kockázata a függőség kialakulása. A dopamin által kiváltott örömezzet teltség érzést okozhat, ami az alapszükségletek, például az étkezés iránti érzékenység csökkenéséhez vezethet. Ez a hatás nemcsak a játékfüggőséggel függ össze, hanem az internethasználat és a közösségi média túlzott használatával is. Az iskoláskorú

gyermek idegrendszere még fejlődésben van, ezért fontos, hogy a valós világban szerzett tapasztalatok támogassák ezt az érési folyamatot. Ehhez elengedhetetlen a fizikai aktivitás és az élő, személyes kapcsolatok megélése (Uzsálné, 2020).

A közösségi média platformok világában a szöveges és vizuális információk egyaránt jelen vannak, ami különösen fontos szerepet játszanak a felhasználók közötti kommunikációban. A képek használata nem csupán esztétikai élményt nyújt, hanem lehetőséget teremt arra, hogy az egyének hatékonyabban és közvetlenebbül fejezzék ki magukat.

Egy 2016-os kutatás során több motivációs tényezőt azonosítottak, amelyek befolyásolják, hogy az emberek miért osztanak meg képeket a közösségi médiában. Ezek közé tartozik a figyelemfelkeltés, a kommunikáció, az archiválás, valamint a szórakozás. Az elsődleges cél gyakran az, hogy a felhasználók felhívják magukra a figyelmet, és olyan reakciókat váltsanak ki, amelyek megerősítik a társadalmi kapcsolataikat. Emellett a képek segítenek a felhasználóknak az élmények archiválásában, lehetővé téve számukra, hogy később visszatekinthessenek az általuk megélt pillanatokra.

A vizuális tartalom nemcsak esztétikai szempontból fontos, hanem funkcionálisan is. A képek lehetőséget adnak arra, hogy olyan érzelmeket és információkat közvetítsünk, amelyeket írásban nehezen, vagy akár lehetetlen lenne kifejezni. Az online térben a képek hatékonysága abban rejlik, hogy képesek azonnali és erőteljes reakciót kiváltani a nézőkből, ami a közösségi médiában való aktív részvétel szempontjából elengedhetetlen.

Ezért a közösségi oldalak nem csupán platformok a kapcsolattartásra, hanem olyan kreatív terepek is, ahol a felhasználók saját identitásukat formálják és erősítik, miközben folyamatosan keresik a kapcsolatokat és az elismerést a digitális világban. A képek tehát kulcsszerepet játszanak a kommunikációban, amely a társadalmi interakciók szerves részévé vált (Lehmann, 2021, pp. 40-49).

A közösségi média rohamosan elérhetővé vált a fiatalok számára, akik egyre fiatalabb korban kezdik felfedezni ezt a digitális teret. Az online platformokra való regisztráció után könnyedén kapcsolatba léphetnek más felhasználókkal, ami lehetővé teszi számukra, hogy baráti felkéréseket küldjenek, illetve fogadjanak. Az elfogadott felkérés után azonnal hozzáférhetnek mások profiljához, megoszthatják véleményüket, és ha szükséges, akár jelenthetik vagy blokkolhatják is a nem kívánt felhasználókat. Ezenkívül az üzenetküldés, beleértve a csoportos üzenetküldést, valamint a különböző dokumentumok és fényképek küldése is egyszerűvé válik.

Különösen figyelemre méltó, hogy videóhívásokat is indíthatnak, így valós időben kommunikálhatnak másokkal, mindössze egy okoseszköz és stabil internetkapcsolat segítségével.

Bár a digitális interakciók számos előnnyel járnak, nem szabad elhanyagolni a személyes kommunikáció és társas érintkezés fontosságát. A személyes beszélgetések során a résztvevők könnyebben észlelhetik a másik fél arckifejezéseit, gesztusait és beszédstílusát, amelyeket írott szöveggel nem lehet hatékonyan átadni. A személyes találkozók lehetőséget biztosítanak arra, hogy a résztvevők fejlesszék empátiás képességeiket, valamint javítsák a verbális és nonverbális üzenetek értelmezésére vonatkozó készségeiket. Ez a fejlődés különösen fontos a fiatalok számára, mivel a társas interakciók során tanulják meg a kapcsolatok dinamikáját és a társadalmi normákat, amelyek elengedhetetlenek a sikeres felnőtté váláshoz (Kárpáti, 2019, pp. 77-91).

A fiatalok szerint a közösségi média minden negatív hatás ellenére új lehetőséget teremt számukra a kapcsolattartásra, hiszen humoros, szórakoztató tartalmak is találhatóak, ugyanakkor a kreativitás fejlesztésére is lehetőséget biztosít. A tizenévesek 81%-a azt mondja, hogy a közösségi média lehetővé teszi számukra, hogy közelebb érezzék magukat barátaikhoz. A serdülők gyakran említik a barátok és családtagokkal való kapcsolattartás pozitív aspektusát a közösségi médiában (Nesi, 2020.).

Az okoseszközöket három nagy csoport szerint kategorizálhatjuk és pedig kapcsolattartó, szórakoztató és mindennapi ügyintézés elősegítő funkciók. Az írott üzenetek könnyebbé tehetik a kommunikációt a szorongásban lévő személyek számára. Ez általában alacsonyabb önbizalommal rendelkező személyekre érvényes (Körmendi, 2023).

Az internet a modern kommunikáció egyik alapvető eszközévé vált, amely nemcsak információcsere lehetőségeit nyújtja, hanem számos új lehetőséget is magában hordoz. Csepeli György elemzése szerint az online tér globális jellege kiemeli azt a különbséget, hogy az információk létrehozása, tárolása és megosztása immár nem helyhez kötött. Ez azt jelenti, hogy bárki a világ bármely pontján, akár egy kis tanyán, akár egy nagyvárosban, azonnal hozzáférhet azonos tartalmakhoz, függetlenül a fizikai távolságtól. Ezzel párhuzamosan fontos megérteni, hogy az internet nem egy átmeneti színpad, hanem egy tartós archívum. Az online platformokon közzétett tartalmak sosem tűnnek el végleg, ami komoly következményekkel járhat.

A digitális nyomok, amelyeket magunk után hagyunk, bármikor előkerülhetnek, és felhasználhatók ellenünk. Ezért elengedhetetlen, hogy tudatosan és felelősségteljesen álljunk hozzá online tevékenységeinkhez.

Ezek az információk arra is rávilágítanak, hogy a múltunk, amelyet az interneten hagyunk, formálhatja a jelenünket. A digitális önmegtartóztatás, vagyis az online megosztások tudatos korlátozása, segíthet abban, hogy ne kerüljünk olyan helyzetbe, ahol a múltunk negatív következményekkel járhat a jövőnkben. Ez a megközelítés fontos lépés lehet a fiatalok számára, akik a digitális világban navigálnak, és próbálnak megtalálni egyensúlyt a nyilvános megjelenés és a magánélet között. Ezt a kisiskolások egyáltalán nem képesek felmérni, és így tudtukon kívül hosszan tartó veszélyhelyzetet teremtenek (Tari, 2011).

2.2. A digitális világ hatása a tanulásra

A COVID-19 világjárvány alatt az általános iskolás korú gyermekek médiahasználati szokásai jelentős mértékben átalakultak, amint azt több válaszadó is megemlíti. Az online oktatás bevezetése következtében a gyermekek médiafogyasztása lényegesen megnövekedett. A tanórák során használt számítógépek és az otthoni munkavégzés időtartama meghatározó tényezőkké váltak a gyermekek digitális tevékenységeiben.

Ezen felül az online órák utáni szociális interakciók is befolyásolták a gyerekek médiahasználatát, mivel sokan előszeretettel maradtak a Zoom platformon, hogy társaikkal beszélgessenek, és ezzel párhuzamosan telefonos kapcsolattartást is folytattak. Ez a tendencia a digitális eszközök használatának további növekedését eredményezte, amely segítette az otthoni oktatás és a társas kapcsolatok fenntartását. Sajnos szinte lehetetlenné vált, hogy ne szokjanak rá a játék- és szórakoztató platformokra - jelentősen növelve az addikció veszélyét. Rengeteg szülő vesztette el az irányítást ebben az időszakban a gyermekek képernyőzése terén

Ezek a tapasztalatok világosan jelzik, hogy a COVID-19 világjárvány jelentős hatással volt az általános iskolás korú gyermekek médiahasználati szokásaira, és különböző módokon formálta a gyermekek és családjaik által elérhető digitális tartalmak iránti igényét (Szabó, 2023).

James S. Coleman kutatásai az emberi és társadalmi tőke kapcsolatait elemzik, különös figyelmet szentelve a családon belüli társadalmi tőke iskolai teljesítményre gyakorolt hatásának.

Coleman hangsúlyozza, hogy az emberi tőke a társadalmi tőke közvetítése révén adható tovább, amely a szülők és gyermekek közötti interakciókban mutatkozik meg. Eredményei azt jelzik, hogy a szülői elvárások és támogatás jelentősen javítják a középiskolás diákok teljesítményét. Ezzel szemben Annette Lareau kutatása, melyben 8-10 éves gyerekeket és családjait vizsgálta, rávilágít a különböző társadalmi osztályok eltérő nevelési megközelítéseire. A középosztálybeli családok az „összehangolt művelés” elvét alkalmazzák, ahol a szervezett szabadidős tevékenységek és a kommunikáció kiemelt szerepet játszanak. Ezzel ellentétben a munkásosztálybeli és szegény családok a spontán fejlődésre helyezik a hangsúlyt, biztosítva a gyermekek alapvető szükségleteit és gyakran alkalmazva a tekintélyelvű nevelést.

A gyermekek szocializációjához alapvetően szükséges a minőségi családi együttlét, amely magában foglalja a közös kulturális eseményeket, például a családi étkezéseket és a meseolvasást. A közös étkezések nemcsak a kommunikáció színterei, hanem kutatások szerint segíthetnek csökkenteni a gyermekkori elhízás kockázatát. Ezenkívül azok a gyermekek, akiknek szüleik rendszeresen olvastak mesét vagy könyvet nézegettek velük óvodás korban, fejlettebb írás- és olvasás készségekkel bírnak (Perpék és Fekete, 2016)

Az okoseszközök használata kognitív idegtudományi nézőpontból című cikk az okoseszközök, különösen az okostelefonok és más mobiltechnológiák oktatásban betöltött kettős szerepét elemzi. A szerzők hangsúlyozzák, hogy ezek az eszközök számos negatív hatással bírnak a figyelemre és a tanulási folyamatokra, mivel a fiatalok gyakran elveszítik a fókuszot az órák alatt az okostelefonok használata következtében.

A cikk kitér a pedagógusok és szülők aggályaira is a mobil függőséggel kapcsolatban. Sok tanár és szülő attól tart, hogy a mobiltelefonok iskolai használata fokozza a gyermekek mobilfüggőségét, ezért ellenzik az ilyen eszközök alkalmazását az oktatási környezetben. Ugyanakkor hangsúlyozza az oktatási célú alkalmazások szerepét is, amelyeknek képesnek kell lenniük fenntartani a tanulók érdeklődését, növelni elkötelezettségüket és javítani koncentrációjukat (Csépe és Török, 2020).

A képernyő előtt töltött idő intellektuális fejlődésre gyakorolt hatása pozitív és negatív következményekkel járhat. Ez nagymértékben függ attól, hogy milyen tartalmakat néz a gyerek, mennyi ideig továbbá a környezettől is, amelyben ezt a tevékenységet végzi.

Hódi és munkatársai 2019-es kutatásukban megállapították, hogy azok a gyerekek, akik naponta több mint két órát töltenek képernyő előtt, általában gyengébben teljesítenek a gondolkodási és nyelvi képességeket mérő teszteken. Szerintük azok a tartalmak, amelyek elősegítik a fejlődést, a következő jellemzőkkel bírnak:

1. A szereplők kiemelik és hangsúlyozzák a tárgyakat, miközben neveket mondanak.
2. A szereplők kérdéseket tesznek fel a nézőknek, és időt adnak a válaszokra.
3. A karakterek közvetlenül a gyerekekhez beszélnek, így ösztönözve az interakciót és a figyelmet (Körmendi, 2023).

A média hatással van a tanulásra és a gondolkodásra is. Piaget megfogalmazta, hogy a gyerekek kisgyerek korban még egocentrikusan gondolkodnak. Ebben az életszakaszban a gyerekek azt hiszik el, amit látnak. Kisiskolás korban kezd ez megváltozni. Több tanulmány jelent meg arról, hogy azok a tanulók, akiknek otthon nincs képernyő hozzáférési lehetőségük, sokkal jobban olvasnak, mint akik akár napi egy órát nézik a televíziót. Azt is kimutatták, hogy a képernyő hatással van a gyerekek ambíciójára. Minél többet néz a gyerek TV-t, a későbbiekben kevésbé tart igényt a saját karrierje építésében. Ez a hatás leginkább iskoláskorú gyerekeknél jelent meg. felfigyeltek arra, hogy az iskolai és a jövőbeli munkahelyi karrier is közömbössé vált számukra (Ranschburg, 2007).

A kutatások azt is kimutatták, hogy a képernyőkön való olvasás negatívan befolyásolhatja a szövegértés szintjét, ami hatással van az olvasási készségekre és az oktatási eredményekre. Ezek az eredmények hangsúlyozzák a digitális médiahasználat és az oktatási teljesítmény közötti összefüggéseket, és alátámasztják a törvény elfogadásának szükségességét az iskolákban az okostelefon-használat korlátozása érdekében. Ez a lépés hozzájárulhat a tanulási környezet általános javításához, valamint a diákok jólétének növeléséhez (Korte, 2020).

Néhány kutató azt is állítja, hogy a gyerek számára a TV nézése egy passzív tevékenység, mivel sok esetben meg sem érti azt, amit néz. Csak ül a készülék előtt és nem vált ki benne semmi reakciót. Nem is igazi gyerekek ülnek ott a készülék előtt, hanem inkább mindenfajta agyi működéstől megfosztott zombik. Ez azt is eredményezi, hogy a gyerekeket passzív tanulókká teszi, akik nem tudnak hosszabb ideig figyelni a feladatuk elvégzésére.

Ami pozitivitást ki lehet emelni a számítógépes játékok esetében az az, hogy ezek nem passzív tevékenységek, vagyis interaktivitást igényelnek. A játék esetében a gyerekek ügyessége fejlődhet bizonyos területeken. Viszont a gyerekekben négy sajátos okból növelheti az agresszív

viselkedést, és pedig a gyerekek könnyen azonosulnak a szereplőkkel, így nagy valószínűséggel utánozni is akarják és fogják is őket. A játékok aktív részvételt igényelnek, tehát ők hozzák létre ezeket az agresszív cselekedeteket. Az ismétlés növeli a tanulás lehetőségét. A negyedik ok nem más, mint a jutalmazás, ami a legtöbb játék alappillére.

Vannak úgynevezett jó játékok is. Vannak játékok, amelyek a gyerek kompetenciáit fejleszthetik és az egyre nehezebb szint eléréséhez folyamatos gondolkodásra készíteti őket. (Ranschburg, 2006).

A WHO által kiadott 272-es számú közgyűlési törvény lehetőséget biztosít az iskolák számára az okostelefonok használatának korlátozására. Ezt a jogszabályt azért hozták létre, mert a kutatások rávilágítottak a digitális média intenzív használatának potenciális negatív következményeire. Az intenzív digitális médiahasználat ugyanis csökkentheti a memória kapacitását, ami hátrányosan befolyásolhatja az iskolai teljesítményt és a tanulás hatékonyságát. Továbbá, pszichológiai problémák, mint a depresszió, szorongás és alvászavarok is megjelenhetnek, amelyek szintén negatív hatással lehetnek a diákok iskolai teljesítményére (Korte, 2020).

A pedagógiai szempontból levont következtetések azt mutatják, hogy a hatékony tanulás alapját a játék, az aktív részvétel, az újdonság felfedezése és az érdekes tartalmak nyújtják, mindezek pedig sikerélményekkel kell, hogy társuljanak. Jelenleg már minden negyedik európai országban korlátozzák az okostelefonok használatát, és a Szilícium-völgy neves kutatói úgy döntenek, hogy gyermekeiket úgynevezett fertőzésmentes iskolákba íratják (Uzsálné, 2020).

Az OECD (Gazdasági Együttműködési és Fejlesztési Szervezet) megállapította, hogy a hagyományos alapkészségek, mint az olvasás és a matematika tanítása jelentősen hozzájárul a gyermekek felkészítéséhez a digitális jövő kihívásaira. Az alapvető készségek elsajátítása nagyobb mértékben segíti elő az esélyegyenlőséget a digitális térben, mint a legújabb technológiai eszközökhöz és szolgáltatásokhoz való hozzáférés kiterjesztése. Az olvasási és matematikai alapkompenciák biztosítása tehát kulcsfontosságú a gyermekek jövőbeli sikeréhez.

A technológia elvonhatja a tanulók figyelmét. Ugyanakkor azt is megállapították, hogy a túlzott számítógép használat az oktatásra is káros hatással lehet. Azok a tanulók, akik az iskolában kevesebb számítógépet használnak, sokkal jobb tanulási eredményeket érnek el (Arjun, 2015).

2.3. Törvények a korhatár besorolásokat illetően

“MÁSODIK RÉSZ - A MÉDIASZOLGÁLTATÁSOKRA ÉS A SAJTÓTERMÉKEKRE VONATKOZÓ ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

I. Fejezet A MÉDIASZOLGÁLTATÁSOK TARTALMÁRA VONATKOZÓ ELŐÍRÁSOK

A gyermekek és a kiskorúak védelme

9. § (1) * *A lineáris médiaszolgáltatást nyújtó médiaszolgáltató – a hírműsorszám, a politikai tájékoztató műsorszám, a sportműsorszám, a műsorelőzetes, valamint a politikai reklám, a televíziós vásárlás, a társadalmi célú reklám és a közérdekű közlemény kivételével – valamennyi, általa közzétenni kívánt műsorszámot a közzétételt megelőzően a (2) – (7) bekezdés szerinti kategóriák valamelyikébe sorolja.*

(2) Azt a műsorszámot, amely korhatárra tekintet nélkül megtekinthető vagy meghallgatható, az I. kategóriába kell sorolni.

*(3) * Azt a műsorszámot, amely hat éven aluliakban félelmet kelthet, illetve amelyet koránál fogva nem érthet meg vagy félreérthet, a II. kategóriába kell sorolni. Az ilyen műsorszám minősítése: hat éven aluliak számára nem ajánlott.*

*(4) * Azt a műsorszámot, amely tizenkét éven aluliakban félelmet kelthet, illetve amelyet koránál fogva nem érthet meg vagy félreérthet, a III. kategóriába kell sorolni. Az ilyen műsorszám minősítése: tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott.*

*(5) * Azt a műsorszámot, amely alkalmas a tizenhat éven aluliak fizikai, szellemi vagy erkölcsi fejlődésének kedvezőtlen befolyásolására, különösen azáltal, hogy erőszakra, illetve szexualitásra utal, vagy témájának meghatározó eleme az erőszakos módon megoldott konfliktus, a IV. kategóriába kell sorolni. Az ilyen műsorszám minősítése: tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott.*

*(6) * Azt a műsorszámot, amely alkalmas a kiskorúak fizikai, szellemi vagy erkölcsi fejlődésének kedvezőtlen befolyásolására, különösen azáltal, hogy meghatározó eleme az erőszak, a születési nemnek megfelelő önazonosságtól való eltérésnek, a nem megváltoztatásának, valamint a homoszexualitásnak a népszerűsítése, megjelenítése, illetve a*

szexualitás közvetlen, természetes vagy öncélú ábrázolása, az V. kategóriába kell sorolni. Az ilyen műsorszám minősítése: tizenhét éven aluliak számára nem ajánlott.

(7) Azt a műsorszámot, amely alkalmas a kiskorúak fizikai, szellemi vagy erkölcsi fejlődésének súlyos károsítására, különösen azáltal, hogy pornográfiát vagy szélsőséges, illetve indokolatlan erőszakot tartalmaz, a VI. kategóriába kell sorolni.”

“14. § * A vallási, hitbeli vagy más világnézeti meggyőződést sértő, az erőszakos vagy más módon a nyugalom megzavarására alkalmas képi vagy hanghatások médiaszolgáltatásban történő bemutatása előtt a nézők vagy hallgatók figyelmét erre a körülményre fel kell hívni.”³.

2.4. Szülői szerepek és a gyermekek médiahasználat

A 21. századra jellemző a technológia gyors fejlődése, különösen a televízió és az internet terjedése, amely hatással van mindannyiunk mindennapi életére és ezen belül is a kommunikációra. A média pozitív és negatív hatásokkal is bír.

Kósa Éva szerint a média hatása két aspektusból vizsgálható, éspedig mennyiségi és minőségi mutatók alapján. A minőségi mutatók alatt a tartalom megértését és értelmezését érti, a mennyiségi mutatók alatt pedig a nézett tartalom mennyiségét és időtartamát érti.

A gyermekek életkori sajátosságainak köszönhetően másképp értelmezik a médiában látottakat, mint a felnőttek. Például a gyermekek nem tudnak különbséget tenni a fantázia és a valóság között (Piaget, 1978).

A szülők és gyermekeik közötti együttműködés egyre nehezebbé válik, főként a technológia, különösen az internethez kapcsolódó okoseszközök miatt.

Bár a felnőtté válás folyamata egyszerűnek tűnhet, sok kihívás is adódik. A fiatalok választott tanulmányi irányai gyakran nem illeszkednek a munkaerőpiac igényeihez, ami megnehezíti a munkavállalást. Emellett sokan nem rendelkeznek olyan tulajdonságokkal, mint a kitartás vagy az érett önértékelés, amelyek szükségesek a sikerhez.

A Farkas Pálma, Schreindorfer Linda Anna, Szabó Gábor, Varga Gyöngyi és Rausch Attila által végzett kutatás célja a bölcsődei gyermekek családjában az okoseszközök használatának felmérése, valamint a szülők véleményének megismerése volt. A vizsgálat során 234 szülő töltött ki kérdőívet. Az eredmények rámutattak arra, hogy a szülők között nem alakult ki egységes

³ <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=a1000185.tv>

szokásrendszer az eszközhasználattal kapcsolatban, és sokan nincsenek tudatában a digitális média potenciális negatív hatásainak. Ugyanakkor a szülők fontosnak tartják a megfelelő eszközhasználat oktatását, ez is a szülők mielőbbi edukálásának szükségességét mutatja!

A kutatás lehetőséget nyújtott a szülők véleményének feltérképezésére a digitális eszközök gyermekekre gyakorolt hatásáról, valamint a prevenciós és produktív eszközhasználati nézeteiről. Az eredmények alapján a kutatók ajánlásokat fogalmaztak meg a bölcsődés korosztály digitális eszközhasználatára vonatkozóan, hangsúlyozva a prevenciót és a biztonságos tartalom fogyasztást. Az Amerikai Pszichológiai Társaság 2000-ben kiemelte, hogy hároméves korig nem szabad okoseszközt adni a gyermekek kezébe, mert ezek maradandó károsodásokat okozhatnak az agyfejlődésében. Az okoseszközök túlzott használatának egyik legnagyobb kockázata a függőség kialakulása. A dopamin által kiváltott örömrészlet teltség érzést okozhat, ami az alapszükségletek, például az étkezés iránti érzékenység csökkenéséhez vezethet. Ez a hatás nemcsak a játékfüggőséggel függ össze, hanem az internethasználat és a közösségi média túlzott használatával is. Az iskoláskorú gyermekek idegrendszere még fejlődésben van, ezért fontos, hogy a valós világban szerzett tapasztalatok támogassák ezt az érési folyamatot. Ehhez elengedhetetlen a fizikai aktivitás és az élő, személyes kapcsolatok megélése (Uzsálné, 2020).

Az eszközhasználat módja és gyakorisága számos tényezőtől, például az életkortól és a szocioökonómiai helyzettől függ. A legfrissebb kutatások is ezt a témát boncolgatják, ami segíti a szülőket a tudatosabb eszközhasználatban. A modern életmód következtében sok szülőnek kihívást jelent a folyamatos online jelenlét, ami gyakran arra ösztönzi őket, hogy fényképeket készítsenek gyermekeikről, amelyeket később közösségi oldalakon osztanak meg. Ennek eredményeként már 6 hónapos korban is kialakulhat a gyermek digitális lábnyoma.

A statisztikák szerint a 3-4 éves gyermekek körében akár 16%-nak saját tabletje van, míg a 6-7 évesek 71%-a használja a YouTube-ot szülői felügyelet nélkül. Ezért létfontosságú, hogy a szülők határokat szabjanak az eszközhasználatra, mivel e nélkül a gyermekek nem tanulják meg a felelősségteljes használatot.

A szülők számára több lehetőség áll rendelkezésre a képernyő idő korlátozására. Az elsődleges lépés a nyílt kommunikáció, amely során a szülők megbeszélhetik gyermekeikkel a digitális eszközök használatát. Emellett fontos, hogy közösen határozzák meg az elfogadható képernyőidőt és az eszközhasználati szabályokat. A tartalom felügyelete szintén elengedhetetlen, így a szülők kiválaszthatják a megfelelő alkalmazásokat és weboldaltakat. Alternatív tevékenységek, mint a szabadban való játék, sport, kreatív foglalkozások, olvasás és

társasjátékok biztosítása szintén hozzájárulhat a gyermekek egészséges fejlődéséhez. A digitális eszközöktől mentes közös idő eltöltése erősíti a családi kapcsolatokat.

A kutatás során megállapították, hogy a részt vevő szülők gyermekei közül a többség már kétéves koruk előtt találkozott digitális eszközökkel. A 232 résztvevőből 200-an jelezték, hogy gyermekeik már 2 éves korukra vagy előtte használták ezeket az eszközöket (Farkas et al., 2021).

Dóra Katalin Szabó-Prievara kutatása a COVID–19 járvány idején a gyermekek és szüleik médiahasználati szokásait vizsgálta. A kutatás során 15 szülő vett részt, akik közül 14-en nők voltak. A kérdezés célcsoportját olyan gyermekek képezték, akik még nem töltötték be a 18. életévüket. Az adatgyűjtés strukturált interjúk formájában történt, amely négy fő tematikai egységre épült: demográfiai adatok, a szülők és gyermekek médiahasználati szokásai, a háztartásban elérhető eszközök, valamint a médiahasználati szabályok és azok közös kialakításának lehetőségei.

Az eredmények alapján megállapítható, hogy azok a szülők, akik munkájuk során is jelentős mértékben használnak digitális eszközöket, szabadidejükben is több időt töltenek ezekkel az eszközökkel. A leggyakrabban használt eszköz az okostelefon volt, amelyet a szülők közül szinte mindenki intenzíven használt, bár egy válaszadó esetében az okostelefon kizárólag hívásokra és munkával kapcsolatos fotók készítésére korlátozódott. Az óvodáskorú gyermekek médiahasználatát több tényező befolyásolja, amelyek közül kiemelkedő az évszak, mivel a téli hónapokban a gyermekek hajlamosabbak több időt tölteni a televízió előtt. A szülők munkaterhelése és élethelyzete szintén jelentős hatást gyakorol a gyermekek médiafogyasztásának mértékére.

Az általános iskolás gyermekek médiahasználatára szoros összefüggést mutat a szülők szokásaival, különösen az eszközhasználat típusa, célja és időtartama tekintetében. Az eredmények azt jelzik, hogy a gyermekek leggyakrabban csevegésre és játékokra használják az okostelefonjaikat, átlagosan napi egy órát töltenek ezekkel a tevékenységekkel. A tudatos médiahasználat kialakításában jelentős szerepet játszanak a családon belüli szabályok, amelyek hozzájárulhatnak a szabadidő strukturálásához. A kutatás ugyanakkor felhívta a figyelmet arra is, hogy a szabályozás hiánya problémás eszközhasználatához vezethet. Egyes esetekben a szülők a túlzott képernyőhasználat miatti konfliktusokat említették, és ennek következményeként szabályokat vezettek be, amelyek azonban gyakran nem bizonyultak hatékonynak, ami további feszültségeket okozott a családon belül.

A hosszabb otthoni munkavégzés időszakában a kutatás rávilágított arra is, hogy számos családban megnövekedett a gyermekek médiahasználat. Egyes esetekben a gyerekek több időt töltöttek a televízió előtt, amit a szülők közös családi tevékenységekkel igyekeztek ellensúlyozni. Más esetekben a szigorúbb szabályokat alkalmazó szülők is nehézségekről számoltak be a képernyőidő korlátozása terén, különösen az oktatási célú használat kapcsán. A kutatás azt is megállapította, hogy a családok egyre nagyobb arányban rendelkeznek digitális eszközökkel, és ez a tendencia erősíti a médiahasználat szerepét a mindennapi életben. A szülők médiafogyasztási mintái nagyban befolyásolják a gyermekek saját szokásait is. Azok a gyermekek, akik szüleikkel közösen vesznek részt médiafogyasztásban, hajlamosabbak több időt tölteni a képernyők előtt.

Összegzésképpen a kutatás hangsúlyozza a családi médiahasználat összehangolásának és a közös szabályok kialakításának jelentőségét. Az ilyen szabályoknak nemcsak a médiahasználat időtartamára, hanem a tartalmi elemekre és az együttes fogyasztásra is ki kell terjedniük, hogy segítsék a családtagok egészséges médiahasználati szokásainak kialakítását, valamint az online és offline tevékenységek közötti egyensúly fenntartását (Szabó, 2023).

Családon belüli kommunikációra is szintén hatással lehet, mivel a gyerekek az eszközöknek köszönhetően kevesebb minőségi időt töltenek a szüleikkel és barátaikkal. Kevésbé káros hatása van a médiafogyasztásnak abban az esetben, ha a gyerek a szülővel nézi, mintha egyedül tenné ezt, mivel így a szülőnek esélyük van, hogy tudják felügyelni azt, hogy a korának megfelelő tartalmat néz-e a gyerek és a gyereknek is lehetősége van arra, hogy kérdezzen a szülőktől. Holloway és munkatársai 2013-ban kimutatták, hogy az okos eszközök használata abban az esetben lehet fejlesztő hatással, ha a szülő korlátozza a használati időt, felügyeli azt, hogy mit néz és elmagyarázza és segíti a látottak elemzését.

A család és a baráti társaság mintaként szolgál a gyerekek számára. Például, ha a szülő napi több órát tölt el a képernyő előtt, ez a gyerek számára normális dolognak tűnik majd. (Körmendi, 2023).

Az évi hatósági kutatások eredményei szerint az internet terjedésében kiemelt szereplők a gyerekek. Különösen aggasztó, hogy az iskoláskorú gyerekek túlnyomó része egyedül internetezik otthon, vagyis felnőtt felügyelet nélkül. Ez a jelenség már a hét éven aluli gyermekek szülei körében is megfigyelhető, akik szintén azt nyilatkozták, hogy gyermekeik szabadon használják az internetet. Ennek veszélye abban rejlik, hogy a felnőttek ilyen esetekben nem tudnak azonnali magyarázattal szolgálni a felmerülő kérdésekre, és nincs módjuk

megakadályozni azt sem, hogy a gyerekek számára nem megfelelő tartalmakat tekintsenek meg. Az is kiderült, hogy tízből mindössze négy szülő beszél a gyerekével azokról az online élményekről, amelyek esetlegesen felkavarták őket.

A szülők többsége úgy véli, hogy a hagyományos pedagógiai eszközök, mint a beszélgetés és a magyarázat, sokkal hatékonyabbak az online eszközöknél. Úgy gondolják, hogy a személyes kommunikáció segíthet abban, hogy a gyerekek jobban megértsék a világot, és a felmerülő problémákat hatékonyabban kezeljék.

Kisiskolás korban fontos, hogy útmutatást kapjanak a gyerekek. Kimondottan fontos figyelni arra, hogy mennyi időt tölt el képernyő előtt, hogy mit fogyaszt és milyen arányban. A szakértők ebben a korban edukációs tartalmakat ajánlanak, de azok nézését is maximum napi 45-50 percben (Uzsálné, 2020).

A média átvette az uralmat sok családban. A fiatalok nagyon sok esetben kihasználják azt, hogy a szülők engedékenyek. Ez általában azokra a családokra jellemző, ahol jelen vannak különböző problémák, mint például az anyagi gondok, belső családi konfliktusok vagy akár az alacsony képzettség, melyeknek köszönhetően segítségre szorulanak. Az engedékenységnak köszönhetően megjelent a gyerekek magatartásában az erőszakos, agresszív viselkedési megnyilvánulások. Egyre több családban háttérbe szorul a kommunikáció. A gyerekek számára a kommunikáció hiánya az elhanyagolás érzetét keltheti abban a családban, ahol ez jelen van (JOACHIM, 2004).

A gyereknevelés régebben sokkal inkább zárt közegben zajlott, amely lehetővé tette a gyermekek számára a kiegyensúlyozottabb, nyugodtabb gyermekkort. Ebben a környezetben nem kellett olyan kihívásokkal szembesülniük, amelyek feldolgozásához még nem rendelkeztek a megfelelő érettséggel. Ezzel szemben napjainkban a gyermekek már egészen fiatal korban képesek arra, hogy akár életkorukat letagadva hozzáférjenek különféle közösségi oldalakhoz és online tartalmakhoz. Kiemelendő, hogy a gyermekek gyakran olyan magas szintű kommunikációs készségekkel bírnak, hogy nehéz felismerni, valójában kiskorúval van dolgunk, nem pedig felnőttel. A digitális világban való jelenlétük felügyelete gyakran hiányos, mivel a szülői kontroll és fegyelem a mindennapi élet során nem mindig megfelelően érvényesül.

A szülők sokszor nem is sejtik, hogy gyermekeik milyen tevékenységeket folytatnak az interneten, és ezzel megnövekszik annak a kockázata, hogy a gyerekek olyan tartalmakhoz vagy helyzetekhez jutnak, amelyek túlmutatnak életkori érettségükön.

László Miklós és Kósa Éva (2009) kutatásukban megállapították, hogy a múlt és jelen gyermekei között a legnagyobb különbség abban rejlik, hogyan szerzik meg ismereteiket és tapasztalataikat a világról. A korábbi generációk elsősorban személyes tapasztalatokon keresztül tanultak, míg napjaink gyerekei egyre inkább az online térből merítenek ismereteket (Tari, 2011).

Számos felmérés kimutatta, hogy a 13 év alatti gyermekek jelentős része már jelen van különböző közösségi média platformokon. Ez a jelenség nemcsak a korai digitális jelenlét problémáját veti fel, hanem az internetes zaklatás kockázatát is megnöveli a kiskorúak körében. Az effajta online platformok gyakran teremtik meg a virtuális bántalmazás lehetőségét, ami komoly pszichés terhet ró a gyermekekre.

A gyermeknevelés központi eleme a kapcsolatok megélése. A szoros, támogató kapcsolatok hiányában minden egyéb nevelési stratégia, bármennyire jól kidolgozott is, konfliktusokhoz vezethet. Az online világban is elsősorban kapcsolatokat keresünk, mivel arra törekszünk, hogy mások elfogadjanak, értékeljenek, megértsenek és kedveljenek bennünket. Ez az emberi igény különösen a közösségi médiában nyilvánul meg, ahol az elismerés iránti vágy nagy szerepet játszik. A mai digitális környezet lehetőséget biztosít arra, hogy a gyermekek kapcsolatban maradjanak a számukra fontos emberekkel, még akkor is, ha fizikailag távol vannak tőlük.

Sok szülő ugyanakkor hajlamos arra, hogy elhanyagolja gyermekeit, miközben maga is az online térben van jelen. Fontos felismerni, hogy a szülők példamutatása döntő szerepet játszik abban, hogy a gyermekek hogyan alakítják ki online szokásaikat.

A közösségi média egyik fontos funkciója, hogy enyhíti a távolság okozta érzelmi hiányt. Mindig is megterhelő volt számunkra, ha el kellett válnunk egy számunkra fontos személytől. A kötődés az egyik legerősebb emberi szükséglet, amit a közösségi média egyes szempontból segíthet kielégíteni. Azonban az online kapcsolattartás sok esetben nem képes olyan érzelmeket és élményeket átadni, mint a személyes jelenlét, például az öröm kifejezése során. A virtuális kapcsolódás csak hazudja a kapcsolatot, illetve csak a valós kapcsolat nagyon kis árnyékát tudja nyújtani.

Sok fiatal számára az okoseszköz nemcsak egy eszköz, hanem egy olyan tér, ahol azt gondolják, hogy elfogadást és kedvességet kapnak. Azonban a gyermekeknek időre van szükségük ahhoz, hogy megtanulják, miként használhatják ezeket az eszközöket biztonságosan és tudatosan, elkerülve a veszélyeket. A digitális eszközök használatának szabályozása kiemelten fontos, hiszen nem a teljes tiltás jelenti a megoldást, hanem az időzítés és a megfelelő keretek

kialakítása. A szülők feladata, hogy olyan védelmi mechanizmusokat hozzanak létre, amelyek óvják gyermekeiket a digitális világ káros hatásaitól.

Az a felfogás, miszerint ami jó a felnőtteknek, az automatikusan jó a gyerekeknek is, problémás lehet. A digitális kapcsolatok csak akkor válhatnak igazán hasznossá a gyermek számára, ha már elég érettek ahhoz, hogy megőrizzék saját egyéniségüket, és ne a közösségi médiában keressék önazonosságukat. Minél fejlettebb a gyermek, annál kevésbé fog függeni az online kapcsolatoktól (Neufeld és Máté, 2014).

A családi étkezések, esti közös időtöltések és lefekvés előtti órák olyan alkalmak, amelyeket érdemes mentessé tenni minden digitális tevékenységtől. Ezáltal biztosíthatjuk, hogy gyermekeink megfelelő érzelmi kapcsolódást éljenek meg, és egyúttal megelőzhetjük a digitális eszközök túlzott használatából eredő problémákat (Ranschburg, 2017).

2.4.1. A televízió és internet hatása

A televízióban megjelenített erőszak a testi és lelki agresszivitás egyaránt káros a gyermekekre. A televízió hatása különösen jelentős a gyermekek esetében, mivel a látott események közvetlenül, direkt módon mutatják be a kívánt viselkedésmintákat.

A gyermekek ezeket a karaktereket gyakran példaképként tekintik, ez utánzásra készíti őket és sok esetben ennek köszönhetően a szülők által nyújtott szóbeli utasítás sincs hatással rájuk. A megjelenített negatív minták hatására a gyermekek hajlamosak lehetnek az agresszió és negatív viselkedési formák utánzására. (Piaget, 1878).

A "Impact of Cartoon Programs on Children's Language and Behavior" című kutatás a rajzfilmek, például az egyik legközismertebb rajzfilm, a *Tom és Jerry* hatását vizsgálja a gyermekek nyelvi fejlődésére és viselkedésére. A gyerekek hajlamosak utánozni a mesékben látott magatartásformát, mivel nem tudnak különbséget tenni a médiában látottak és a valós világ közt. A szülők és pedagógusok felelőssége, hogy figyelemmel kísérjék a tartalmat és a gyerekekre gyakorolt hatást (Shazia, 2017).

A *Tom and Jerry* című animációs sorozat a 20. századi animációs műfaj egyik legismertebb és legtöbbet elemzett alkotása. A sorozat a slapstick humorra épít, amely az erőszakos cselekmények és humoros jelenetek ismétlésével és túlzásokkal szórakoztatja a nézőket. A kutatás a *Tom and Jerry* animációs sorozatban alkalmazott hangkép és képi viszonyokat vizsgálja, különös figyelmet fordítva a zenei aláfestés és a hangok szerepére a fizikai erőszakos jelenetek humoros hatásának közvetítésében. A hangok és a zene szoros kapcsolatban állnak a

vizuális elemekkel, kulcsszerepet játszanak abban, hogy a sorozat megteremtse a slapstick humor sajátos formáját, amely egyszerre szórakoztató és sokszor intenzíven agresszív is.

A kutatás célja, hogy feltárja, miként hat a zene a vizuális akciókhoz való szoros kapcsolatra, különös figyelmet fordítva arra, hogy ezek hogyan befolyásolják a komikus erőszak megjelenését. A Tom and Jerry epizódok az animációs műfaj egyik legklasszikusabb példáját nyújtják, mivel az erőszak és a humor közötti kapcsolatot, valamint a képi és hanghatások összhangját is tökéletesen ábrázolják. A kutatás a Tom and Jerry epizódokat elemzi, kiemelve a zenei és hanghatások szerepét a slapstick vígjátékok vizuális akcióinál, valamint annak fontosságát, hogy a zene hogyan fokozza a nézők érzelmi reakcióit és fokozza az egyes erőszakos jelenetek komikus hatását.

A slapstick humor különleges formája, amely az erőszak és a fájdalom gyors feloldásával, valamint a túlzásokkal éri el komikus hatását, mélyen gyökerezik a fizikai erőszak és a vizuális akciók dinamizmusában. A zene és a hangok ebben a dinamikában az akciók irányítóiként működnek, hiszen a zene szoros kapcsolatban áll a képi akciókkal, és segít a nézők számára a jelenetek emocionális megélésében (Ren, 2023).

A kutatás során az audiovizuális elemzés segítségével a zenei aláfestés és a hanghatások szerepe is részletes vizsgálatot nyer. A filmzene elemzése segít megérteni, hogyan befolyásolják a zenei elemek a vizuális képek hatását és hogyan erősíthetik meg az egyes érzelmi reakciókat, melyeket kiváltanak. A filmzenét a klasszikus animációkban nemcsak kísérőelemként alkalmazták, hanem a képi akciókhoz való szoros illeszkedésével hozzájárultak a vígjátékok komikus hatásának fokozásához.

A zenei és képi szinkronizáció megszakítása is érdekes kérdéseket vet fel. Amikor a zene és a vizuális akciók közötti kapcsolat megszakad, az erőszakos jelenetek komikus hatása csökkenhet, miközben az erőszakos tartalom intenzívebbé válhat.

A kutatás arra mutat rá, hogy a *Tom and Jerry* című sorozatban a zenei és hanghatások nemcsak a slapstick humor komikus hatását erősítik, hanem lehetőséget adnak arra, hogy az erőszak és a humor közötti viszony újfajta módon jelenjen meg. A hang és a kép közötti szinkronizáció hozzájárulnak ahhoz, hogy a nézők érzelmi reakciói és értelmezései változhassanak (Ren, 2023).

Cartoons' effect in changing children mental response and behavior című cikk a gyerekek fejlődésére gyakorolt hatásokat vizsgálja, amelyek a környezetükből származnak, különösen a tévézés, illetve a mesefilmek révén. A meseprogramoknak jelentős hatásuk van a gyerekek agyára, és azok a korai években erősen formálják a gondolkodást és a viselkedést.

A cikk a gyermekek számára készült rajzfilmek pozitív és negatív hatásait vizsgálja, különös figyelmet fordítva a szexuális és erőszakos tartalomra.

Pozitív hatások közé sorolható az, hogy a jól megtervezett rajzfilmek segíthetnek a gyerekeknek a társadalmi készségek, mint a türelem, segítőkészség és együttműködés elsajátításában. Ezen kívül taníthatják őket problémamegoldásra, vezetői képességekre, a veszélyek felismerésére (például tűz, magasságok) és alapvető túlélési készségekre (pl. sebek kezelése, táborozás). A pozitív hősök példaként szolgálhatnak a gyermekek számára.

Negatív hatások körében érdemes megemlíteni, hogy a negatív tartalmú rajzfilmek zűrzavart kelthetnek a gyermekekben, hiszen ellentmondanak a szülők oktatásával a rossz példamutatás által. A szexuális és erőszakos tartalom különösen káros lehet. A szexuális tartalom a gyermekek agyában olyan hormonális reakciókat válthat ki, amelyek zavaros vágyakat eredményezhetnek, míg az erőszakos jelenetek érzéketlenné tehetik a őket, elvonva a figyelmet a valódi következményekről. Az erőszak túlzott jelenléte agresszív viselkedést eredményezhet a gyermekeknél.

A cikk tehát arra figyelmeztet, hogy a rajzfilmek hatása mind pozitív, mind negatív irányban erős lehet, és megfelelő kontroll szükséges ahhoz, hogy a gyermekek számára hasznos és biztonságos tartalom legyen elérhető. (Habib, Soliman, 2015).

A szakirodalomban a gyerekeknek szóló tévéműsorok, különösen a rajzfilmek hatásait illetően négy komoly kritika fogalmazódik meg. Ezek a következők:

1. Agresszió növekedése: A rajzfilmekben gyakran előforduló erőszakos tartalom, még ha nem is mindig tűnik valóságosnak, hozzájárulhat a gyerekek agresszív viselkedésének növekedéséhez. A *Tom és Jerry* példája gyakran felmerül a vitákban, mivel bár a rajzfilm alapvetően humoros és komikus, jelen van a folyamatos fizikai erőszak. A gyerekek hajlamosak ezt nem erőszaknak, hanem viccesnek tekinteni, mivel a humor oldja a feszültséget. Azonban minél kevésbé reális a mesében ábrázolt világ, annál kevésbé tűnik valószerűnek az erőszak, így nem jelenik meg követendő példaként a valós helyzetekben.
2. Korai szexualitás: a mai rajzfilmekben egyre gyakrabban jelennek meg szexualitással kapcsolatos elemek, amelyek a gyerekek számára koraiak. Ez nemcsak a gyerekek szexuális fejlődését befolyásolhatja, hanem arra is figyelmeztet, hogy a túlzott szexualizáltság káros hatással lehet a gyerekek egészséges önképére.
3. A gyerekek fantáziavilágának visszaszorulása: A rajzfilmek és más eszközök, például videojátékok és digitális eszközök, csökkenthetik a gyerekek képzeletének és kreativitásának fejlődését. A túlzottan strukturált, előre meghatározott történetek nem hagynak elég teret a gyerekek számára, hogy saját fantáziavilágot építsenek.

4. Iskolai figyelemzavarok: A tévéműsorok, különösen a gyors vágásokkal és sok vizuális ingerekkel teli rajzfilmek, hozzájárulhatnak a figyelemzavarok növekedéséhez.

Az ilyen típusú hatások különösen az olyan életkorú gyermekeknél vannak jelen, akik nem tudják megkülönböztetni a mesékben ábrázolt világot a valóságtól, és így a tanulságokat nem helyezhetik megfelelő kontextusba (Béres, Kopicz, 2011).

A gyerekeknek szóló animációs filmek nem mindig felelnek meg a gyermekek fejlődési szükségleteinek, és negatívan befolyásolhatják személyiségüket. A filmek gyakran követnek vizuális trendeket anélkül, hogy figyelembe vennék a gyermekek fejlődését, így a groteszk képi világot és a következmények nélküli cselekedeteket nem tudják megfelelően értelmezni. A mesékben szereplő gonosz szereplők nem problémások, ha azoknak erkölcsi következményei vannak, és a rossz nem marad büntetlenül. A problémát az jelenti, ha a negatív karakterek és események nem szolgálnak tanulsággal, ami szorongást válthat ki. Ezen kívül a túlzott cukiság és giccsesség is elvonja a figyelmet a valódi üzenetéről. A filmeknek nem szabad a gyerekek számára csak szórakozást nyújtaniuk, hanem fontos, hogy a látottakat megbeszéljék a felnőttekkel, és a filmek hozzájáruljanak a gyermekek személyiségének fejlődéséhez (Békési, 2010).

A rajzfilmek gyakran eltérnek az olvasott meséktől abban, hogy az agresszió, a gyors képváltások és a fokozott vizuális hatások dominálnak. A modern rajzfilmek gyakran nem közvetítenek pozitív értékeket. Ugyanakkor, ha a gyermek egyedül nézi a műsorokat, fokozódhat benne a szorongás és az alvászavar problémája is felbukkanhat (Piaget, 1978).

2.4.2. Az olvasott mesék hatása

A népmesék tradicionális szerepe a gyermekek erkölcsi nevelésében kiemelkedő fontossággal bír. A mese tanulságait a gyermekek képesek mélyen elraktározni, amely a későbbiekben segítség lehet számukra a személyes konfliktusok kezelésében és az önértékelés kialakításában.

A mesehősök kitartása példaértékkel bír a gyerekek számára az élet kihívásaival szemben. Segíti megérteni, hogy mi a jó és mi a rossz. Ezek a karakterek megmutatják számukra, hogy melyek a pozitív értékek és viselkedésminták. E tényező folytán lehetőséget ad a fantázia fejlődésére, reményt ad számukra, hogy a végső győzelem be fog következni.

Összességében a népmesék hagyományos szerepe az erkölcsi fejlődés támogatásában és a szociális normák közvetítésében még mindig nélkülözhetetlen, míg a rajzfilmek esetében fontos a szülői jelenlét a tartalom kiválasztásában és a fogyasztás irányításában a negatív hatások elkerülése érdekében (Piaget, 1878).

Nadarajan Thambu, az óvodás gyermekek erkölcsi és etikai értékeinek kialakításában betöltött szerepét vizsgálja a mesélés és meseolvasás kontextusában.

Ebben a tanulmányban többek között megfogalmazta a mesélés és a meseolvasás hatásait, ugyanakkor gyakorlati javaslatokat tett. Kutatási eredményeinek első ilyen tanulsága, hogy a mesék olyan erkölcsi tanulságokat közvetítenek, amelyek elősegítik a gyermekek számára a helyes és helytelen cselekedetek megkülönböztetését. A történetek gyakran szemléltetik az olyan alapvető értékeket, mint az őszinteség, empátia, együttérzés és a közösségi felelősség.

A második nem más mint, hogy a mesék elősegítik a szociális képességét fejlesztését. A mesék lehetőséget adnak a gyermekek számára, hogy azonosuljanak a szereplőkkel, ezáltal fejlődnek szociális készségeik és érzelmi intelligenciájuk. A történetek feldolgozása segíti a gyermekeket a szociális helyzetek kezelésében, az érzelmi reakciók megértésében és a kapcsolati készségek erősítésében.

Nem utolsó sorban az olvasott mese hozzájárul a gyermekek nyelvi fejlődéséhez, mivel bővíti szókincsüket és fejleszti nyelvi kifejezőkészségüket. A különböző narratív struktúrák és nyelvi formák megismerése serkenti a kognitív fejlődést, támogatva a nyelvi és kommunikációs készségek fejlődését.

Az író ajánlja a szülőknek a meseolvasás rendszeres bevezetését a mindennapokban. A szülőknek és pedagógusoknak be kellene építeniük a mesélés és olvasás szokását a napi rutinba, hogy a gyermekek számára természetessé váljon a történetekkel való foglalkozás. Ugyanakkor fontosnak találja az interaktív meseolvasást, amely során a gyermekek aktívan részt vesznek a történet feldolgozásában, ez ugyanis fokozza a tanulási élményt. A kérdések és válaszok révén a gyermekek mélyebben megértik a mesék mondanivalóját. Fontosnak találja azt is, hogy ne csak egy kultúra meséjét olvassák, hanem vonják be más régiók meséit is, hisz ez hozzájárul a gyermekek kulturális tudatosságának fejlesztéséhez, szélesítve világnézetüket.

Thambu arra ösztönzi a pedagógusokat és szülőket, hogy ismerjék fel a mesék és történetek jelentőségét a gyermekek erkölcsi és etikai fejlődésében. A mesélés nem csupán szórakoztató tevékenység, hanem alapvető eszköz a gyermekek értékrendjének és társadalmi kompetenciáinak

alakításában, elősegítve a társadalmi kohéziót és a jövő generációk felelős állampolgárrá válását (Nadarajan, 2017).

2.5. Ajánlások a felelősségteljes médianeveléshez kisiskoláskorban

Az okoseszközök legnagyobb veszélye a függőség kialakulásának lehetősége, hisz ezek az eszközök folyamatosan elérhetőek lehetnek a gyerekek számára, főleg, ha saját eszközzel, ún. személyes képernyővel rendelkeznek.

Körmendi Attila a Behálózott gyerekek című könyvében több kutatást is bemutat, amelyekben a gyermekek médiahasználati szokásait vizsgálták a kutatók, ilyen például:

- Az Európai Bizottság 2008-ban végzett felmérése alapján 6 éves gyerekek 42 százaléka, a 7 éves gyerekek 52 százaléka használja az internetet.
- Rideout és Robb 2019-ben végzett kutatásuk során kimutatták, hogy a 8-12 év közötti gyerekek átlagosan 4 óra 44 percet töltenek képernyő előtt, míg a 13-18 év közöttiek átlaga 7 óra 22 percre emelkedik.
- Hódi és munkatársai 2019-ben magyar óvodás korú gyerekeket vizsgáltak. Ez a kutatás a családon belüli okoseszköz használatát mérte fel. Eredményeik kimutatták, hogy a gyerekek 21 százaléka táblagépet használ, 9.1 százalékanak van már okostelefonja és 2 százalékanak van saját számítógépe vagy laptopja.

Az internetnek köszönhetően sokkal elérhetőbbé váltak a pornográf tartalmak, akár képek akár videók formájában. Mivel a legtöbb eszköz hordozható és legtöbbjük folyamatos internet hozzáférést biztosít, egyre jellemzőbbé vált a túlzott pornográfia fogyasztás a serdülők körében. Ezek megtekintése közben egyre többféle érzelm jelenhet meg, mint például a szexuális izgalom, szégyen, undor vagy akár a meglepődés. Ajánlott a gyermekek esetében a szexuális tartalmak fogyasztását teljesen kiiktatni, mivel gyorsan kialakulhat a szokásos ingerre való adott reakció csökkenése, amit habituációnak nevezünk. A habituáció egy tanulási forma, amely azt jelenti, hogy azok az ingerek, amelyek gyakran érnek minket, elvesztik hatásukat. Ezt a jelenséget érdemes figyelembe venni a szexuális ingerek esetében is. A fiatalok körében az online pornográfia vonzerejét három fő tényező magyarázza. Először is, ezek a tartalmak folyamatosan elérhetőek az interneten, ami könnyű hozzáférést biztosít. Másodszor, sok esetben olcsón vagy akár ingyenesen hozzáférhetőek. Végül, az anonimitás is fontos szerepet játszik, lehetővé téve a felhasználók számára, hogy diszkréten élvezhessék a tartalmakat.

A függőségeket két csoportba sorolhatjuk. Az első a kémiai függőség, ami egy kémiai anyagnak köszönhető. Ilyen például az alkohol. A második csoport a viselkedési függőségeket tartalmazza, amikor egy adott viselkedéshez válik függővé egy személy és ez megakadályozza a mindennapi teendők elvégzésében. Az utóbbinál is megjelennek az elvonási tünetek akár a kémiai anyag által előjött függőségnek. A kémiai függőség esetében sokkal erősebbek az elvonási tünetek és ez segít abban, hogy a személy belássa azt, hogy segítségre szorul. A viselkedési függőségnél ezek a tünetek gyengébb formában jelennek meg. Ez általában szorongást, türelmetlenséget és agresszív viselkedési megnyilvánulást válthat ki. Sok esetben a személy össze se tudja kötni az okoseszköz függőséggel. Ezt a függőségi kialakulást az segíti elő, hogy ezek az eszközök folyamatosan vagy könnyen elérhetőek. Sahin és munkatársai 2013-ban azt javasolták, hogy ezeket az eszközöket minél később adjuk a gyerekek kezébe, mivel minél korábban kezdik el ezek használatát, annál inkább jellemző, hogy nem megfelelően, helytelenül használják.

A veszélyeztető tényezőket négy csoportba sorolhatjuk, éspedig belső, külső, szituációs és szociális tényezők. Az belső tényezők közé sorolhatjuk azokat a vonásokat, mint például az élmény- és ingerkeresés, az alacsony önbecsülés, a magas extraverzió és az alacsony önkontroll. A külső tényezőkhez tartozik az, hogy az okos eszközök társadalmilag elfogadhatóak, ugyanakkor ezeket gyakran reklámozzák. A szituációs tényezők olyan magatartásformákat válthatnak ki, melyek sokáig fennállnak és elősegítik a függő viselkedést. Ilyen például a magány, szomorúság, kiégés. A szociális tényezők közé sorolható az, hogy a gyerekeknek fontos az, hogy kapcsolatokat tartsanak fenn, hogy elérhetőek legyenek online térben is.

Az egyik legfontosabb dolog, ami segít az az, hogy minél később engedjük meg a gyerek számára használni különösképpen a személyes képernyőt és a korlátlan internetet. Az első két életévben ajánlott, hogy egyáltalán ne adjunk hozzáférési lehetőséget, későbbiekben pedig fontos korlátozni az idő mennyiséget, amit a képernyő előtt tölthet. A személyes képernyő használatát a szakértők kb. 14-16 éves korig nem ajánlják.

A teljes tiltás nem ajánlott azon gyermekek körében, akik már használták, főleg, ha a gyermeknek igénye van rá, mivel elsősorban megjelenhetnek az elvonási tünetek, ugyanakkor nagy eséllyel a későbbiekben pótolni fogja ezt az időt.

Szintén fontos tényező, hogy a szülő ne az okoseszközzel jutalmazza gyermekét, abban az esetben, ha valamit jól csinál vagy valamilyen munkát elvégez. Ez a gyerek számára azt mutatja, hogy értékes, fontos, mivel jutalmazó értéke van (Körmendi, 2023).

“Az életkornak nem megfelelő- és bármilyen korban a túlzott mennyiségű géphasználat a kutatások szerint függőséget és klinikai és idegrendszeri elváltozásokat okoz” (Uzsalyné, 2020).

A függőség következtében megjelenő elvonási tünetek közé sorolható az idegesség, szorongás, kényszeres gondolatok. Amikor a készülék elé ül, vagy akár kezébe fogja az okos eszközöket, ezek az elvonási tünetek megszűnnek. A függő is soknak tartja az időt, amit a készülék jelenlétében tölt, viszont már nem tudja ezt kontroll alatt tartani. Ennek köszönhetően egyre inkább háttérbe szorítja a munkahelyi, szociális és más szórakoztató tevékenységeit. Számára ezek az eszközök menekülési lehetőséget biztosítanak, olyan menekülési lehetőséget, amely által védekezhet saját érzései, szorongásai és depressziója elől. A büntudat is megjelenhet, ennek köszönhetően próbálja távol tartani magát ezen készülékek használatától, viszont újra és újra visszatér hozzájuk (Ranschburg, 2007).

A WHO az internetfüggőséget Betegségek Nemzetközi Osztályozásának 11. revíziójába is beírja. Mint bármilyen fajta függőséget, például szerencsejáték függőség, az internetfüggőséget is a kényszer jellemzi. Használata nélkül megjelenhetnek az alábbi tünetek: szorongás, ingerlékenység, diszfória (Korte, 2020).

A gyerekek számára sokkal előnyösebb, ha olvasni tanítjuk őket, hogy együtt tudjuk megismerni a gyermekirodalom világát.

A gyerekek a személyes konfliktusok által tanulhatják meg, hogy meg kell érteniük a másikat, ugyanakkor tiszteletben is kell tartani őt. Fontos a példamutatás a felnőttek részéről azzal kapcsolatban, hogy hogyan kell megfelelően kezelni a haragot, az agressziót. A túlzott képernyőhasználat egyik első és leggyakoribb következménye éppen az indulatkezelés hiánya.

Ebben a korban még nem ismerik a képességeiket ezért fontos, hogy védelmet biztosítsunk számukra a súlyos hibák elkövetésének megelőzése érdekében. Emellett még a szövegértés sem alakul megfelelően a géphasználat során.

Fontos, hogy ebben a korban a gyerek ne rendelkezzen személyes képernyőidővel, mivel ez növeli a képernyő előtt eltöltött időt. Szintén fontos, hogy legyenek egyértelmű időkorlátok, melyek ne haladják meg a napi 30 percet, mivel a képernyő negatív hatással lehet, többek között az olvasási és számolási képességekre.

Lehetőleg a gyerekek ne használjanak számítógépet és internetet. Ha ez nem megvalósítható fontos, hogy a szülő vagy a nevelő jelenlétében használja, hogy tudják felügyelni, hogy mit néz és tudják majd megbeszélni a gyerekekkel a látottakat.

Ugyanakkor az is fontos, hogy a gyerekek csak a számukra készült böngészőhöz férjenek hozzá. Ilyen például a www.blinde-kuh.de. A jelszavak alkalmazása is azért szükséges, főleg az okoseszközökön, hogy a gyerek ne tudjon letölteni vagy ne tudjon hozzáférni olyan alkalmazásokhoz, melyek a korának nem megfelelőek.

Pedagógusoknak fontos figyelniük arra, hogy egyáltalán, vagy csak nagyon ritkán adjanak olyan házi feladatot a gyerekeknek, melyek csak számítógép segítségével végezhetőek el. Szintén egy elengedhetetlen szempont az, hogy legalább alsó tagozatos diákok ne rendelkezzenek saját okostelefonnal. Ha mégis fontos a telefon, akkor olyan legyen, mely csak kommunikációra használható (Vekerdy, 2019).

A digitális tartalomipar a profitra összpontosít, így nem mindig veszi figyelembe a képernyőhasználat esetleges veszélyeit. Ez a hozzáállás figyelmen kívül hagyja azokat a kockázatokat, amelyek a fiatalokat érinthetik. Fontos, hogy növeljük a médiahatásokról való tudatosságot, és biztosítsuk, hogy a képernyőhasználat biztonságos módon történjen (Uzsálné, 2020).

3. A kutatás bemutatása

A kutatás célja, hogy betekintést nyújtson, hogyan befolyásolják az okoseszközök és a médiafogyasztás a gyermekek viselkedését és életvitelét, figyelembe véve a szülők szerepét is. A kutatás három fő aspektust vizsgál: egyrészt a gyermekek okoseszközhasználatát és ennek hatását a gyermekek társas viselkedésére, másrészt a szülők tudatosságát a médiatartalmak korhatár-besorolásáról, valamint a gyermekek médiafogyasztási szokásait. Emellett célom annak feltárása, hogy egy-egy rajzfilm vagy mese milyen hatással van a gyermekek viselkedésére, különösen az együttműködésükre és a szociális interakcióikra. A kutatás keretében arra is választ keresünk, hogy a pedagógusok miként vélekednek az okoseszközök iskolai használatáról, és milyen szabályozásokat alkalmaznak az oktatási intézmények az eszközök használatának korlátozására.

A kutatás előfelvetései között szerepel, hogy az agresszív és nem agresszív tartalmú médiahatások különböző módon befolyásolják a gyermekek viselkedését és együttműködését, valamint, hogy a szülők nem mindig ismerik teljes mértékben a korhatár-besorolási törvényeket, és nem beszélnek meg a látott tartalmakat a gyerekekkel. Emellett feltételezhető, hogy a gyermekek hétvégén több időt töltenek a képernyő előtt, mint hétköznap, és hogy az iskolák

rendelkeznek okoseszköz-használatra vonatkozó szabályzattal, amelyet a pedagógusok igyekeznek betartatni.

Jelen kutatásnak három fontosabb aspektusa volt. Az első 5 osztály megfigyelési foglalkozása volt, a második a szülőkkel kitöltetett kérdőív és a harmadik pedig a pedagógusokkal készített rövid interjú.

4. A kutatás témája

Az okoseszközök és a digitális világ különböző viselkedésformákat, szokásokat és életstílusokat közvetítenek, amelyek jelentős hatással vannak a gyermekek fejlődésére és társadalmi kapcsolataikra. Mivel ezen a platformon a manipuláció is gyakran jelen van, különösen fontos, hogy a gyermekek mikor és milyen céllal használják ezeket az eszközöket, milyen típusú tartalmakhoz férnek hozzá, milyen játékokat játszanak, és kikkel lépnek kapcsolatba az online térben. A digitális világ sajátos kihívásokat rejt, hiszen a gyermekek még nem rendelkeznek kellő mértékű kritikai gondolkodással és ítéletképességgel, így számukra nehézséget okozhat a virtuális tartalmak és a valóság közötti különbség felismerése. Különösen aggasztó, hogy sok gyermek szűrés vagy felügyelet nélkül férhet hozzá különféle online műsorokhoz, videojátékokhoz és más digitális tartalmakhoz, amelyek nem minden esetben felelnek meg a koruknak megfelelő szintnek. Emellett az online térben könnyen kapcsolatba léphetnek idegenekkel is, ami potenciálisan biztonsági kockázatokkal járhat.

A digitális környezet hatása egyre inkább megjelenik a mindennapi családi életben is, mivel egyre több szülő ad okoseszközöket gyermeke kezébe, hogy könnyebbé és nyugodtabbá tegye saját mindennapi teendői elvégzését. Ezen eszközök gyakran elektronikus bébiszitterként vagy „vezetékes drogként” jelennek meg, mivel lehetőséget adnak a szülők számára, hogy némi szabadidőt nyerjenek, miközben gyermekük szórakozik a digitális világban. Ez a jelenség, bár kényelmes, hosszú távon komoly negatív hatással lehet a gyermekek szociális készségeire, illetve mentális és érzelmi fejlődésére.

A megfelelő médiatartalom elérhetősége és a tartalomhoz való hozzáférés szabályozása különösen fontos a gyermekek védelme érdekében. A médiatörvények értelmében a televíziós csatornák kötelesek a műsorokat a jogszabályoknak megfelelően korhatár-besorolással ellátni,

hogya a szülők tisztában legyenek azok tartalmával, és mérlegelhessék, hogy azok megfelelnek-e gyermekük életkorának és érettségének. A mozifilmek esetében a Korhatár Bizottság végzi el a besorolást. A besorolás nemcsak a szülők tájékoztatását szolgálja, hanem lehetőséget biztosít arra is, hogy tudatosan válasszanak olyan tartalmakat, amelyek elősegítik a gyermekek egészséges fejlődését, miközben elkerülik a nem megfelelő hatásokkal járó tartalmakat.

4.1. A kutatás célkitűzései

A kutatás egyik fő célja, hogy a szülők bevonásával megvizsgáljam, hogyan használják a gyermekek az okos eszközöket, és ez milyen hatással van viselkedésükre és életvitelükre.

Ezen belül - célkitűzés volt annak felmérése is, hogy a szülők mennyire ismerik a korhatár-besorolásokat, és mennyire veszik figyelembe ezeket gyermekeik média fogyasztásának szabályozásakor. A kutatás során választ keresek arra, hogy egy adott típusú rajzfilm egyszeri megtekintése hogyan befolyásolja a gyerekek viselkedését és együttműködését, ugyanakkor, hogy milyen módon nyilvánul meg ez a hatás.

Továbbá a kutatás célja, hogy feltárja a pedagógusok véleményét az okos eszközök iskolai használatáról, és megvizsgálja, milyen szabályozásokat és korlátozásokat alkalmaznak az intézmények. Ismertetem, hogy az iskolák milyen konkrét intézkedéseket javasolnak az okos eszközök használatának korlátozására. intézmények.

4.2. A kutatás módszerei és eszközei

Kutatásomat nem alapoztam előre meghatározott hipotézisekre, helyette kutatási kérdéseket határoztam meg. A kutatás előkészítésekor - figyelembe vettem a kvalitatív kutatások fontos jellemzőjét, vagyis a témának a több módszerrel történő vizsgálatát (Sántha, 2006; Csíkos, 2020). Az adatgyűjtéshez a kutatás során a következő módszereket alkalmaztam: megfigyelés kérdőív, félig strukturált interjú. Beláttam, hogy a kutatás során előfordulhatnak előre nem látott és tapasztalt fordulatok, ezért fontos szempontnak tartottam a nyitottság és rugalmasság elvét követni.

4.2.1. Kérdőíves módszer

A kérdőívek célja elsősorban egyének véleményének megismerése, amelyek lehetnek érzelmekkel vagy tudással kapcsolatosak. Az írásbeli kérdőívek előnye, hogy nagyobb információmennyiség gyűjthető össze, de hátrányuk, hogy nincs lehetőség kérdések pontosítására. A kérdőívek fejlesztéséhez előzetes szakirodalom-elemzés szükséges.

A kérdőíves kérdések lehetnek zárt vagy nyílt kérdések. A Likert-skála a leggyakrabban használt zárt kérdéstípus, amely a válaszadó attitűdjét vagy egyetértését méri ötfokozatú skálán. Az Osgood-skála két ellentétes fogalom között helyezi el a válaszokat. A kérdőívek alkalmazása során gyakori kihívás a kérdések megfelelő megfogalmazása és a válaszlehetőségek pontos meghatározása.

A kérdőívek esetén a nyílt válaszok feldolgozása időigényes, de hasznos lehet, ha kvalitatív elemzésre kerül sor (Csíkos, 2020).

4.2.2 Strukturált interjú

A szöveg - az interjúk, mint adatgyűjtési módszer technikai és gyakorlati aspektusait tárgyalja, különös figyelmet fordítva az interjúk típusaira, a felvételek rögzítésére, valamint az adatok feldolgozására és publikálására. Az interjúk alkalmazásának célja a kutatásban szereplő jelenségek alapos megismerése, és a válaszadók véleményeinek, attitűdjeinek feltárása. A strukturált interjúk előre meghatározott kérdésekkel, a válaszadók számára standardizált feltételeket biztosítanak. A félig strukturált interjúk előre meghatározott kérdések mellett lehetőséget adnak a szabadabb interakcióra. A strukturálatlan interjúkban a kérdések rugalmasak, és az interjúvezető a beszélgetés alakulásának megfelelően irányítja a beszélgetést. (Csíkos, 2020).

A válaszok elemzése során mind kvalitatív, mind kvantitatív módszerek alkalmazhatók. A kvalitatív elemzés célja a jelenség minél részletesebb megértése, míg a kvantitatív elemzés során a válaszok előfordulásának számadatokkal való jelölésére is sor kerülhet.

4.2.3 Megfigyelés

A pedagógiai megfigyelések célja, hogy valós időben, zökkenőmentesen gyűjtsünk adatokat a folyó pedagógiai folyamat során. Az egyik legnagyobb kihívás, hogy a megfigyelés ne zavarja meg a tanulók vagy pedagógusok munkáját, és etikai szempontból is indokolt legyen. A megfigyelő észrevétlensége jogi és etikai kérdéseket vethet fel, ezért gyakran szükséges a résztvevők beleegyezése, például szülői hozzájárulás kiskorúak esetében. A megfigyelés lehet személyes vagy eszközökkel rögzített, de a legértékesebb akkor, ha a helyszínen történik, mivel bizonyos időbeli és térbeli változásokat csak így észlelhetünk. A megfigyelés tervezett, tudatos tevékenység, amely a pedagógiai folyamat pontos értékelésére szolgál.

A megfigyelések kódrendszerei segítenek a viselkedés kategorizálásában, hogy az adatgyűjtés ne maradjon szubjektív. Fontos a kutatási kérdések és célok világos meghatározása, a viselkedési kategóriák pontos rögzítése, és az etikai normák betartása. Több megfigyelő esetén az egyetértési szint meghatározása is kulcsfontosságú a megbízható és érvényes adatgyűjtéshez (Csíkos, 2020).

A kutatásomnak három része van, az első részben 71, 6-9 éves gyermek bevonásával végeztem el a vizsgálatot, akik egy megfigyeléssel egybekötött foglalkozáson vettek részt.

A foglalkozás első részében a gyerekek két csoportba lettek osztva: az egyik csoport agresszív tartalmú, *Tom és Jerry*-t, míg a másik csoport vidám, agressziómentes, *Sam tűzoltó*, rajzfilmet nézett. Ezen részben megfigyelőlap segítségével figyeltem, hogy milyen viselkedési mintákat váltott ki a rajzfilm. Ezt követően mindegyik csoport külön foglalkozáson vett részt, melyben az volt a feladat, hogy négy vékony pálcika, négy A4-es lap és egy ragasztó segítségével egy házikót kellett készítsenek úgy, hogy a végén minden gyermek egyik ökle beférjen a házikóba. Ezen feladatot egy második megfigyelési lap segítségével követtük végig, melyben arra figyeltünk, hogy a megtekintett rajzfilm milyen hatással volt a gyerekek együttműködésére. Kíváncsi voltam, hogy a látott népmese mennyire viselkedésformát vált ki a gyermekekből, ezért még egy harmadik osztállyal is elvégeztem a megfigyeléssel egybekötött foglalkozást, melynél még 26 gyermek volt jelen, akik egy népmesét tekintettek meg, és pedig *A szorgalmas és a rest leány*-t. Ezen meséket a gyermekek 10 percen keresztül nézték. Ezek a mesék olyan mesék, amelyek ismertek voltak számukra, a kereskedelmi csatornákon és az interneten is megtekinthetők egyaránt. A megfigyelést két iskolában végeztem, és pedig az Brassói Áprily Lajos Főgimnáziumban és a Brassói 15. számú általános iskolában. A megfigyelési foglalkozáson 5 osztály vett részt. Mindenekelőtt a gyermekekkel beszélgettünk, mialatt elmondtam, hogy mi is lesz ezen a megfigyelési foglalkozáson. Elmondtam a mesék címét, majd

az azt követő közös feladatot is. Kíváncsisággal, mosolyogva fogadták a gyermekek a foglalkozást, amivel készültem.

A kutatás második részében a 97 gyermek szüleit kértem meg, hogy töltsenek ki egy kérdőívet, amelyben a gyermekek otthoni médiahasználati szokásait szerettem volna megvizsgálni, ugyanakkor azt is, hogy a szülők mennyire ismerik a korhatár-besorolásokat, valamint, hogy ezek mennyire befolyásolják a gyerekek médiafogyasztását, például mit engednek nekik nézni vagy játszani. A 97 szülő közül csak 46 szülő töltötte ki a kérdőívet. Ez a tény is sok további kérdést is vetett fel bennem, amit későbbiekben érdemes lenne vizsgálni, mint például mi lehet az oka annak, hogy csak ennyien töltötték ki, stb...

A kutatás harmadik részében interjúkat készítettünk az iskolai tanítóknál is, akikkel a foglalkozást követően beszélgettünk. A beszélgetések során érdeklődtem arról, hogy a pedagógusok milyen tapasztalatokat szereztek a gyerekek viselkedéséről a kutatás első része, pontosabban a gyermekekkel elvégzett foglalkozást követően és arról is, hogy milyen véleményük van az iskolai környezetben történő okoseszköz-használatról és ennek szabályozásáról.

Mindkét megfigyelési lap, a kérdőív és az interjún feltett kérdések is csatolva megtalálhatóak a mellékletben.

A kutatás három része kiegészíti egymást, hisz különböző nézőpontot adva nyújtanak átfogó képet a rajzfilmek hatásáról a kisiskolás gyermekek együttműködésére. Az egyes módszerek közötti összefüggések segítenek abban, hogy teljesebben értelmezni tudjam az eredményeket és hogy alaposabban tudjam vizsgálni a témát.

A megfigyelés és csoportos feladat közvetlenül vizsgálta a gyermekek viselkedését és együttműködését a rajzfilmek megtekintése után. Az itt gyűjtött adatok révén feltárható, hogy a különböző típusú rajzfilmek milyen mértékben és módon befolyásolják a gyermekek csoportos munkában való részvételét.

A kérdőívek által a gyermekek otthoni médiafogyasztási szokásairól, valamint a szülők médiahasználattal kapcsolatos tudatosságáról kaptunk képet. Ez a rész fontos háttérinformációkat nyújtott a gyermekek otthoni környezetéről, ami közvetetten befolyásolhatja a rajzfilmekre adott reakcióikat. A szülők ismereteinek és hozzáállásának vizsgálata segített megérteni, hogyan alakíthatják a családi szabályok a gyermekek médiafogyasztását.

Pedagógusokkal készített interjúk lehetőséget biztosítottak a tanárok véleményének megismerésére az okoseszközök iskolai használatát illetően és média használatának kezelésének lehetőségeiről és szabályozásairól és ezek szükségességéről.

Ezek elsősorban azért fontosak, mivel egy kiegészítő perspektívát nyújtanak, hisz mindhárom kutatási rész más-más szemszögből közelíti meg a témát: a gyermekek közvetlen megfigyelése, a családi háttér elemzése, valamint a tanárok tapasztalatai együttesen nyújtanak egy viszonylag teljes, vagy legalábbis többoldalú képet. A különböző módszerek összevonása növeli az eredmények érvényességét, megbízhatóbbá teszi az eredményeket, mivel megerősíthetik és pontosíthatják egymást. A megfigyelés által kapott eredmények kiegészíthetők a szülői és pedagógusi tapasztalatokkal, ami segít az eredmények jobb megértésében.

4.3. Kutatási kérdések

1. Befolyásolják-e, hogy a médiában látott agresszív tartalmak a csapatmunkában való részvételt és a gyermekek együttműködését?
2. Milyen mértékben tájékozottak a szülők a gyerekeik médiahasználatával kapcsolatban? Ismerik-e a korhatár besorolási törvényeket?
3. Hogyan vélekednek a pedagógusok az iskolai okoseszköz használatról, annak szabályozásáról?

4. A Kutatásom eredményei

4.1. Megfigyelési eredmények kiértékelése

A megfigyelés során az több szempont alapján elemeztem a gyermekek reakcióit és viselkedését a mesenézés alatt.

A megfigyelés kezdetén fontos szerepet kap a gyerekek mesére való felkészülése. E szempont célja annak megfigyelése, hogy a gyerekek képesek-e ellazulni és nyugodt állapotba kerülni, mielőtt megkezdik a rajzfilm nézését. Ebben a szakaszban elmondtam, hogy melyik rajzfilmet nézik, amely segíti őket a ráhangolódásban és az érdeklődés felkeltésében.

A megfigyelés egyik fontos szempontja a figyelem mérése. Itt elsősorban a terjedelemre voltam kíváncsi. Ebben az esetben a figyelem időtartama 15 perc, és az a cél, hogy megfigyeljük, milyen mértékben tudják fenntartani figyelmüket ez idő alatt. Ugyanakkor azt is figyeltem, hogy a gyerekek mennyire képesek a figyelmüket hosszabb időn át egy irányba összpontosítani a mese folyamán, vagy milyen gyakran szakadnak el a nézéstől. Szintén egy fontos szempont még a kezdetekben a figyelem megoszlása, amely arra utal, hogy a gyerekek figyelme milyen mértékben oszlik meg különböző ingerforrások között a mese alatt. Ugyanakkor arra is figyelmet fordítottam, hogy hogyan viszik át a figyelmüket az egyes jelenetek között, azaz képesek-e zökkenőmentesen követni a történet alakulását.

A megfigyelési szempontok alapján, amelyet korábban is említettem, a következő eredményeket kaptam:

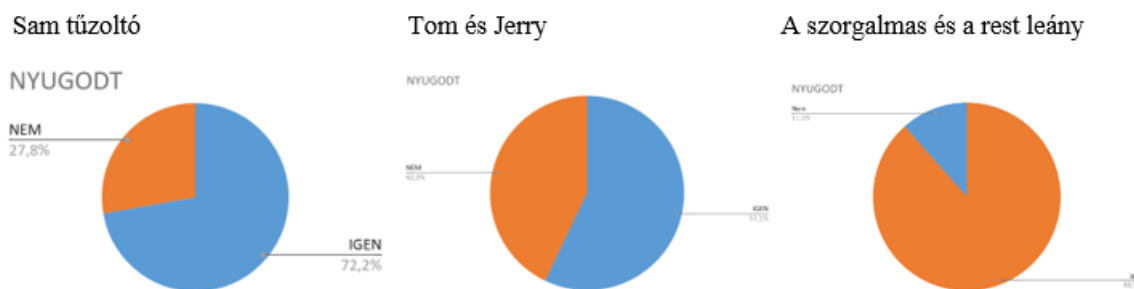
Filmnézés közben

Érdekes különbségeket figyelhetünk meg már a filmnézés közben is. Több elemet vizsgáltam a gyermekek viselkedésére vonatkozóan már a megfigyelés ezen mozzanatában is (Ábra 1).



Ábra 1- A gyermekek rajzfilmnézés közben

Az első ilyen pont, amit kiemelnék az a gyermekek nyugodtságának megfigyelése a rajzfilmek megtekintése pillanatában.



Ábra 2- Gyermekek nyugodtságának vizsgálata

Három diagramot láthatunk. Az első a *Sam tűzoltó*, a második a *Tom és Jerry*, a harmadik pedig *A szorgalmas és a rest leány* rajzfilmet megtekintő gyermekek nyugodtsági szintjét mutatja. Azon gyerekek körében sokkal inkább jelen van, akik *A szorgalmas és a rest leány* rajzfilmet tekintették meg, mint a más rajzfilmek esetében. Azon gyermekek körében, akik az agresszív rajzfilmet tekintették meg, sokkal inkább a nyugtalanság volt jelen (Ábra 2).

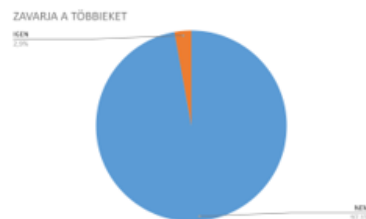
Egy következő pont, az a viselkedési forma lenne, amely azt mutatja ki, hogy a gyerekek mennyire zavarják társaikat a filmnézés közben. Pontosabban azt figyeltem meg, hogy a

gyerekek mennyire próbálják elvenni a társaik figyelmét.

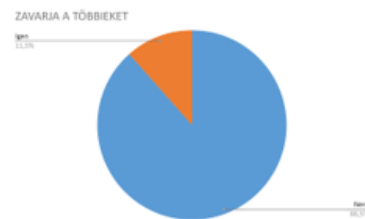
Sam tűzoltó



Tom és Jerry



A szorgalmas és a rest leány



Ábra 3- Társak zavarása

A gyermekek figyelmét sokkal inkább felkelti az agresszivitást tartalmazó rajzfilm, mint azok, amelyek nem tartalmaznak agresszív jeleneteket. Feszültségkeltő hatás miatt jobban figyeltek a rajzfilmre (Ábra 3).

Kíváncsi voltam arra is, hogy a gyerekek milyen arányban nézik végig türelmesen a 15 perces rajzfilmet.

Sam tűzoltó



Tom és Jerry



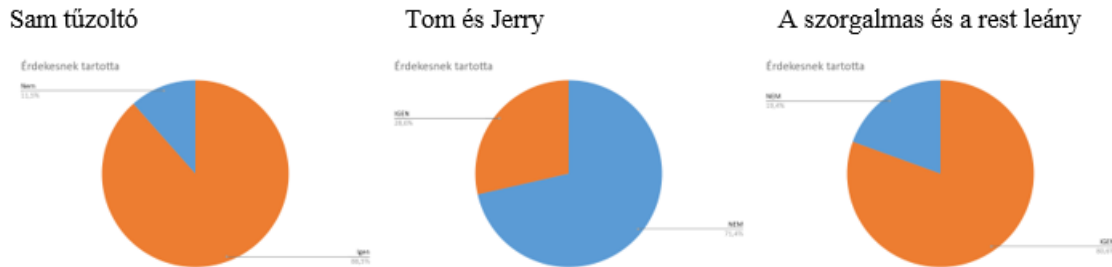
A szorgalmas és a rest leány



Ábra 4- Rajzfilm végignézése

Az alábbi diagramokból az derül ki, hogy a gyermekek, akik A szorgalmas és a rest leány rajzfilmet nézték, 100% jelen volt az, hogy mindenki türelmesen végig tudta nézni a rajzfilmet. A középső diagram a Tom és Jerry rajzfilmre vonatkozik, amely azt mutatja, hogy a gyerekek 2,9% nem nézi, míg a Sam tűzoltó kevésbé érdekes a gyerekek számára, hisz azon gyermekek, akik A szorgalmas és a rest leány körében, akik ezt a rajzfilmet nézték, 22,9% nem nézi végig (Ábra 4).

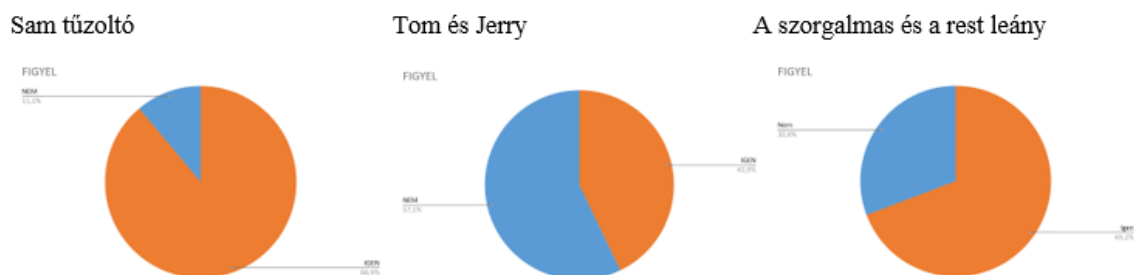
A következő megfigyelési szempont az, hogy a gyerekek mennyire tartják érdekesnek a látott mesét.



Ábra 5- Mesék érdekesség vizsgálata a gyermekek szemszögéből

Az alábbi diagramokból az derül ki, hogy a gyermekek leginkább a népmesét tartották érdekesnek, pontosabban gyermekek 88,9%. A következő a *Sam tűzoltó* lenne, hisz ennél a nézett mesénél a gyermekek 80,6% élvezte, míg a *Tom és Jerry* rajzfilmet a gyermekek alig 28,6%-a élvezte. Az arckifejezés, a mimikai jelek, nevetés, a történetben való elmélyülés jelei mutatták meg ezt a viselkedési formát (Ábra 5).

A következő pontban azt is vizsgáltam, hogy a gyermekek hány százalékának sikerült figyelnie a rajzfilm teljes ideje alatt.



Ábra 6- Figyelemvizsgálat a mesénézés alatt

Ezen diagramok azt mutatják, hogy a *Sam tűzoltó* rajzfilm esetében a gyermekek 88,9%-nak sikerül végig figyelemmel kísérniük a rajzfilm eseményeit, a *Tom és Jerry*-t néző gyermekek esetében a gyermekek kevesebb, mint felének sikerül, pontosabban 42,9%, míg *A szorgalmas és a rest leány* rajzfilm esetében a gyermekek 69,2% sikerül figyelemmel kísérni az eseményeket.

Ezen pontos érdekes következtetés vonható le az előző és a mostani diagramok között, hisz elmondható, hogy a gyermek attól, hogy unja az adott mesét képes végig figyelemmel kísélni az adott rajzfilm eseményeit. Ez a *Sam tűzoltó* rajzfilm esetében mondható el. A mese típusából adódóan a rajzfilmnek volt története, aminek volt tanulsága is a gyermekek erre felfigyeltek. A *Tom és Jerry* rajzfilm esetében viszont pont ennek az ellentéte bizonyosult be, hisz maga a rajzfilmet senki sem unta, viszont a gyermekek 57,1% nem tudta figyelemmel végig kísélni az eseményeket. Itt nincs történet, mint az előzőnél. Itt a vidám agresszió keltette fel a gyermekek figyelmét Ez köszönhető a gyors képváltásoknak, az agresszív jeleneteknek ugyanakkor az éles színű képeknek is egyaránt. A *Sam tűzoltó* és *A szorgalmas és rest leány* ezen szemszögből teljesen ellentétes, hisz *A szorgalmas és a rest leány* rajzfilm esetében a gyermekek körében nem mutatkoztak az unalom jelei, kevésbé érdeklődve, de figyelemmel kísérték a történeteket.

Feladat közben

Az előző megfigyeléshez hasonlóan, amikor a gyermekek viselkedését figyeltem egy megfigyelési lap segítségével a nézett mese alatt, most is a gyermekek viselkedését és együttműködését figyeltem a feladat elvégzése alatt.

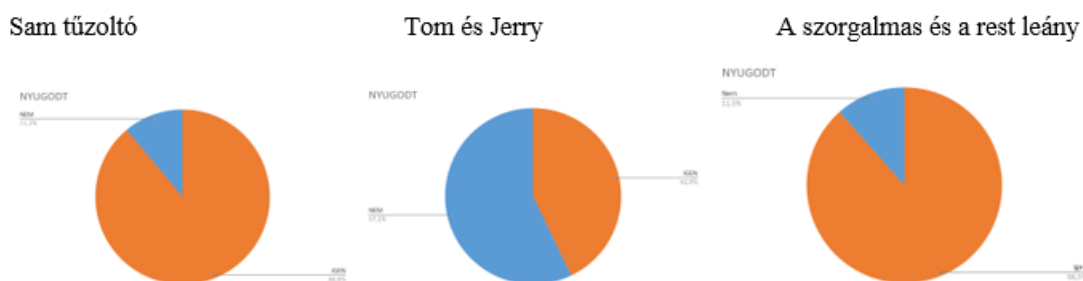


Ábra 7 A gyermekek feladatvégzés közben

A feladat a következő volt: négy A4-es lap, egy ragasztó és négy vékony pálcika segítségével a gyermekek egy házikót kellett építsenek úgy, hogy mindegyik gyermek egyik ökle beleférjen az általuk épített házikóba. Ahogy a fentiekben is, három diagram lesz látható, az első a *Sam tűzoltó* rajzfilmet néző gyermekek csoportját, a második a *Tom és Jerry*-t néző míg a harmadik pedig a *A szorgalmas és a rest leány* rajzfilmet néző gyermekek csoportját jelképezi.

Az obszerváció középpontjába, a hangsúlyt legfőképpen arra helyeztem, hogy megvizsgáljam, milyen együttműködési folyamaton mennek keresztül, illetve milyen mértékben kooperálnak egymással feladatvégzés közben. Ebbe beleértve azt is, hogy mennyire tudtak nyugodtságot, higgadtságot, türelmet tanúsítani egymással szemben. A vizsgálat keretein belül, arra is kitértem, milyen hatást gyakorolnak rájuk, a népmesékben jelen lévő erkölcsi tanulságok, továbbá, ezeknek az erkölcsi konklúzióknak a hiánya egy másik népmeséből, összességében hogyan gyakorolt hatást, jelent meg a viselkedésükben. Az eredmények azonban arra is kitérnek, hogy a gyermekek aktívan vagy passzívan voltak jelent a feladat elvégzése közben, mutatkoztak-e agresszív megnyilvánulások a vizsgálat alatt (Ábra 7).

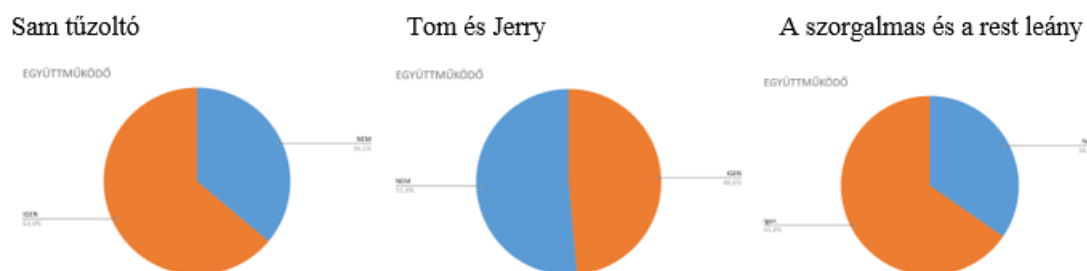
Az első megfigyelési pont a gyermekek nyugodtsága volt a feladat elvégzése közben.



Ábra 8- A gyermekek nyugodtsága

Ezen diagramokon az figyelhető meg, hogy azon gyermekek, akik a népmesét és agresszivitás mentes rajzfilmet nézték sokkal inkább nyugodtabbak, mint a *Tom és Jerry*- csoport, pontosabban a *Sam tűzoltó* rajzfilmet néző gyermekek 88,9% nyugodt volt a feladat elvégzése közben, a népmesét néző gyermekek 88,5% volt nyugodt, míg a *Tom és Jerry* rajzfilmet nézők alig 42,95% volt jelen a nyugodtság (Ábra 8).

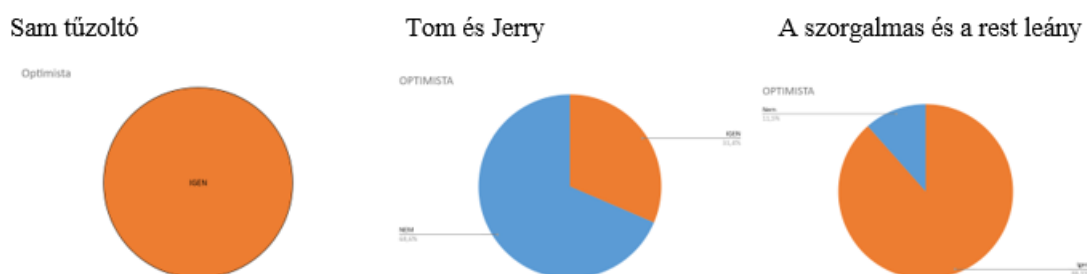
A következő pontban a gyermekek együttműködését figyelhetjük meg.



Ábra 9- A gyermekek együttműködése

Jelen diagramokból az figyelhető meg, hogy azon gyermekek körében, akik agresszivitás mentes rajzfilmet néztek, sokkal inkább jellemző és jelen van az együttműködéses magatartás a feladat elvégzése alatt. A népmesét néző gyermekek 65,4%, a *Sam tüzoltó* rajzfilmet nézők közül 63,9% míg a *Tom és Jerry*-t nézők alig 48,6% volt teljes mértékben látható az együttműködő a feladat megoldásának folyamatában (Ábra 9).

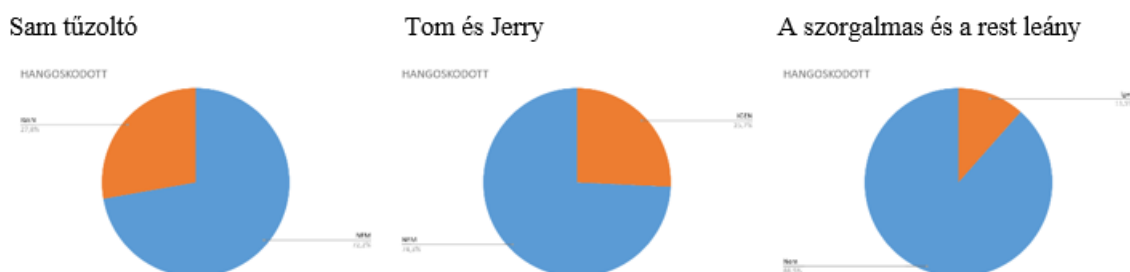
A megfigyelés következő eleme, melyet ki szeretnék emelni az a gyermekek optimizmusa, pozitivitása a feladat teljesítésével szemben.



Ábra 10- A gyermekek optimizmusa

Jelen ábrák azt bizonyítják, hogy azok a gyerekek, akik optimista gondolkodású nézett mesét követtek végig, azok sokkal inkább tovább vitték magukkal ezt a magatartásformát a feladat elvégzése alatt is. A *Sam tüzoltó* rajzfilm esetében mindegyik gyermek optimista volt azzal tekintetben, hogy képesek a feladatot sikeresen teljesíteni, *A szorgalmas és a rest leány* rajzfilm esetében a néző gyermekek 88,5% vitte tovább ezt a magatartásformát, míg a *Tom és Jerry* rajzfilm esetében a gyermekek 31,4% gondolta azt, hogy képesek együtt teljesíteni a házikó építésének kihívásait (Ábra 10).

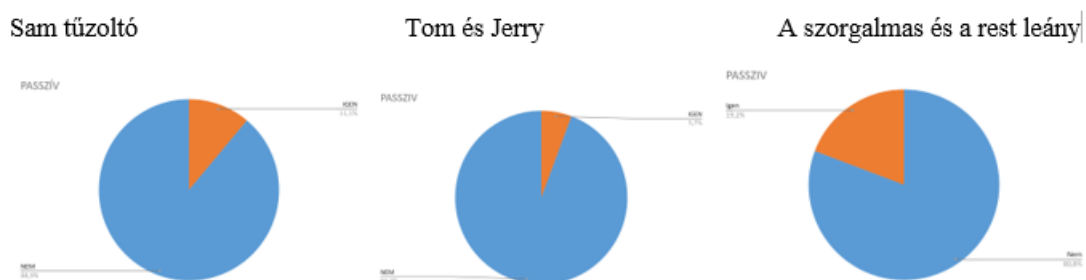
A következőkben a negatív viselkedési formák megjelenését vettem figyelembe. Az első ilyen jellegű viselkedési megnyilvánulás, melyet vizsgáltam az az egymással való hangoskodás jelenségének jelenléte a gyermekek körében a feladat elvégzésének pillanatában.



Ábra 11- Egymással való hangoskodás

Az eredmények azt mutatták, hogy azok a gyermekek körében, akik a népmesét nézték kevésbé kiabáltak egymással, mint azok, akik a *Tom és Jerry* vagy a *Sam tűzoltó* rajzfilmet nézték. Számokban kifejezve a népmesét néző gyermekek 11,5% jelent meg ez a magatartásforma, a *Sam tűzoltó* rajzfilm esetében 27,8%, míg a *Tom és Jerry* rajzfilmnél a gyermekek 25,7% kiabált a feladat elvégzése közben (Ábra 11).

A következő eredmény a gyermekek passzivitásáról szól pontosabban arról, hogy a gyermekek hány százaléka volt passzívan jelen a feladat elvégzése közben.

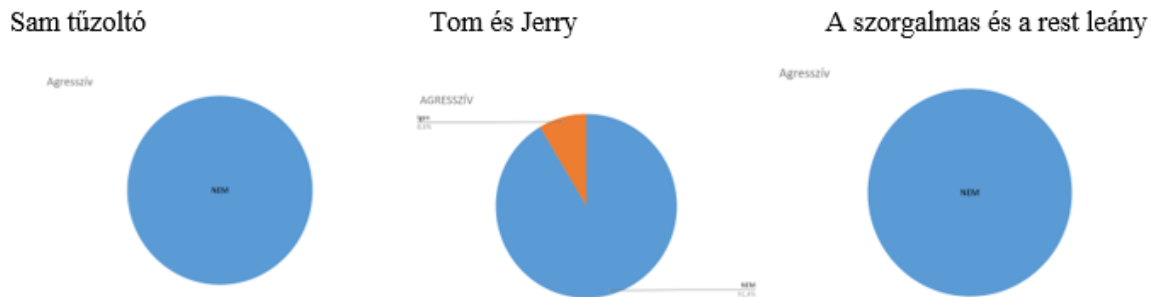


Ábra 12- A gyermekek passzív jelenléte a feladat elvégzése közben

A leginkább passzív viselkedés a népmesét néző gyermekek körében volt észrevehető pontosabban a gyermekek 19,2% ott ült a feladat elvégzésénél a társai mellett, viszont nem szóltak hozzá és nem is segítették őket, a *Sam tűzoltó* esetében a gyermekek 11,1% volt passzívan jelen, míg a *Tom és Jerry* esetében a gyermekek 5,7% volt megfigyelhető ez a

magatartás (Ábra 12).

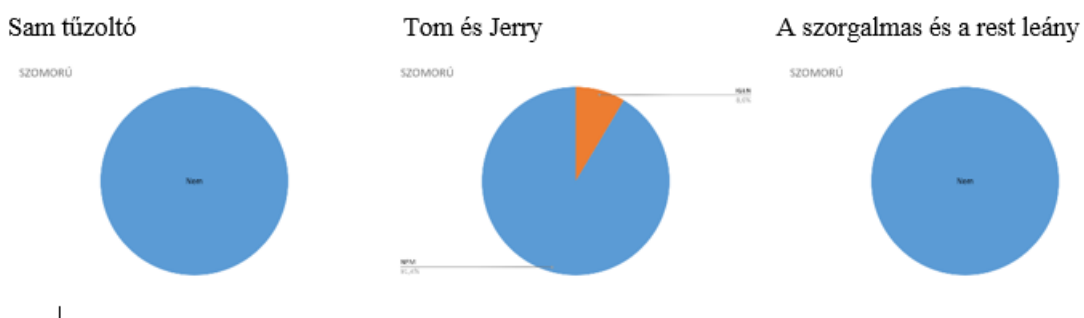
Szintén a megfigyelés része volt az agresszív magatartás megfigyelése is. Itt a verbális és fizikai agresszivitást vizsgáltam pontosabban azt, hogy csúfolták-e egymást, csattogtattak-e vagy akár egymást bántották-e fizikailag.



Ábra 13- A gyermekek agresszív megnyilvánulásai

Az egymás fizikai bántalmazása nem volt jelen, viszont a *Tom és Jerry* rajzfilmet nézők esetében jelentek meg agresszív megnyilvánulási formák és pedig az egymás csúfolása, lenézése, eszközök asztalhoz csapása, padba ütés. A gyermekek 8,6% jelent meg ez a viselkedési megnyilvánulás, míg a *Sam tűzoltó* és *A szorgalmas és a rest leány* rajzfilm esetében egyáltalán nem volt megfigyelhető ilyen jellegű magatartásforma (Ábra 13).

A megfigyelés utolsó eleme a szomorúság, mint jelenség megjelenésének vizsgálata volt.



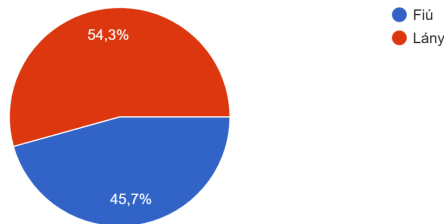
Ábra 14- A gyermekek szomorúsága, mint érzelem kifejezése

Ez az érzelmi kifejezés feszültségek okán is kialakulhat. Ez a jelenség egyetlen csoport esetében jelent meg és pedig azok körében, akik a *Tom és Jerry* rajzfilmet tekintették meg. Itt a gyermekek 8,6% jelent meg és pedig a kialakult feszültség miatt, amely a feladat teljesítéséből és a társak viselkedésének köszönhetően jelent meg (Ábra 14).

5.2. Szülői kérdőív eredmények

A kutatás ezen részében a 97 gyermek szüleit kértem meg, hogy töltsék ki a kérdőívet. A kérdőívet Google Drive-ban állítottam össze, ezt elküldtem a pedagógusoknak, ők meg továbbították a szülők felé. A 97 szülő közül csak 46-an töltötték ki a kérdőívet.

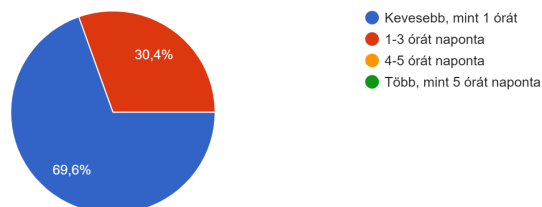
A gyermeke neme
46 válasz



Ábra 15- A gyermekek neme

Jelen ábrából a gyermekek nemének aránya derül ki. A kérdőívet kitöltő szülők gyermekei közül 45,7 százaléka fiú és 54,3 százaléka lány (Ábra 15).

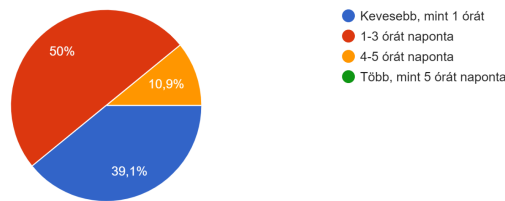
Naponta, a gyermek mennyi időt tölt TV nézéssel?
46 válasz



Ábra 16- Gyermekek a tévé előtt töltött idejük hétköznapi

A 69,6 százaléka a válaszadó szülőknek úgy véli, hogy gyerekük kevesebb, mint egy órát tölt tévé előtt, viszont 30,4 százaléka azt állítja, hogy átlagban 1-3 órát tölt a gyermeke tévénézéssel (Ábra 16).

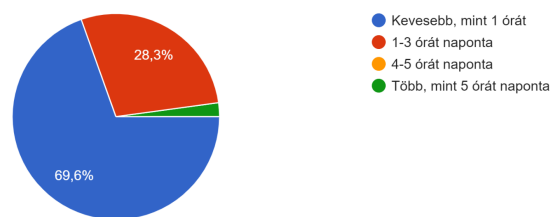
Mennyi időt tölt a gyerek TV nézéssel hétvégén?
46 válasz



Ábra 17- Gyermek a tévé előtt töltött idejük hétvégén

Hétfégi tévézési szokások picit eltérőek. Ebből a diagramból az figyelhető meg, hogy a gyerekek sokkal több időt töltenek el hétvégén a képernyő előtt, mint hétköznap. Ezt az is alátámaszthatja, hogy nincs iskolai idő hétvégén, ennek köszönhetően a gyerekek több időt töltenek el az otthoni környezetben. A gyerekek 50 százaléka hétvégén 1-3 órát tölt el a készülék előtt, 39,1 százaléka kevesebb mint 1 órát, viszont a gyerekek 10,9 százaléka akár napi 4-5 órát is eltölt a tévé előtt (Ábra 17).

Mennyi időt tölt a gyermek, internetes eszközök (laptop, asztali gép, okos telefon) használatával hétköznap?
46 válasz

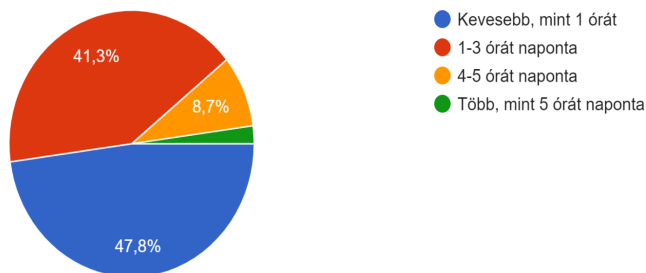


Ábra 18- A gyermek okoseszköz használati ideje hétköznap

A szülőket arról is kérdeztem, hogy mennyi időt tölt el a gyerek internet használatával. Többsége hétköznap kevesebb, mint 1 órát internetezik, 28,3 százaléka a gyerekeknek 1-3 órát naponta, viszont egy válaszadó a több mint 5 órát naponta is bejelölte. Ebből az is látszik, hogy már a kisiskolás gyerekek is inkább az internetet használják, mintsem a tévét (Ábra 18).

Mennyi időt tölt a gyermek, internetes eszközök (laptop, asztali gép, okos telefon) használatával hétfőn?

46 válasz

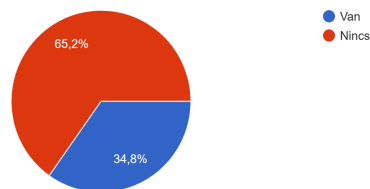


Ábra 19- A gyermek okoseszköz használati ideje hétfőn

A gyerekek hétfői internet használati ideje szintén megnövekedett a hétköznapihoz képest, úgy, mint a TV nézés esetében is. A válaszadó szülők 47,8 százaléka azt állítja, hogy a gyerekük kevesebb, mint 1 órát internetezik hétfőn, viszont 41,3 százaléka 1-3 órát jelölt be, 8,7 százaléka napi 4-5 órát és szintén 1 személy a több, mint 5 órát naponta (Ábra 19).

Van a gyermek szobájában TV?

46 válasz

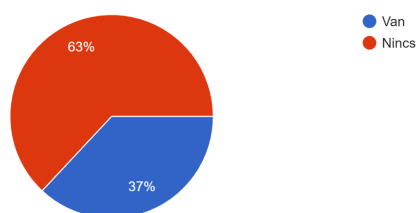


Ábra 20- Van-e a gyermek szobájában tévé?

A szülőket arról is kérdeztem, hogy a kisiskolás gyerekeknek van-e a szobájában tévé. A válaszadók többségénél nincs, viszont 34,8 százalékának van tévé a szobájában (Ábra 20).

Van a gyerekek saját számítógépe/ laptopja, okostelefonja?

46 válasz

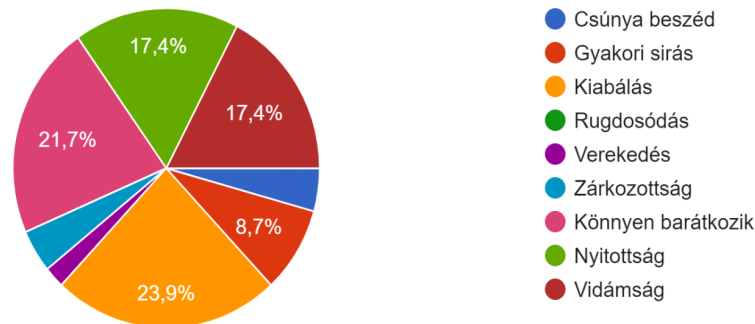


Ábra 21- Rendelkezik-e a gyermek saját okoseszközzel?

A szülőket arról is kérdeztem, hogy a kisiskolás gyerekeknek van-e saját számítógépe, okostelefonja vagy/és laptopja. A válaszadók többsége szerint nem rendelkezik, viszont 37 százalékanak van saját okoseszköze (Ábra 21).

A gyermeke viselkedésére hogyan hatnak a médiában látott és hallott tartalmak?

46 válasz



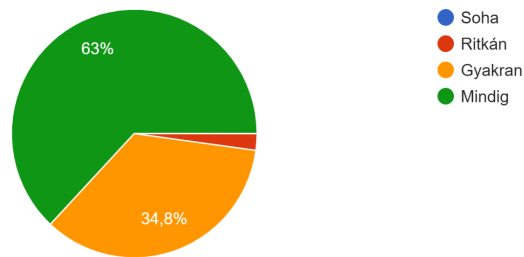
Ábra 22- A médiában látottak hatása a gyermekek viselkedésére

A szülőket megkérdeztem, hogy azok alapján, amire ők felfigyelnek, szerintük a média milyen hatással van a gyerek viselkedésére. Itt látható, hogy milyen választási lehetőségeket kínáltam fel számukra, amelyek közül csak egyet tudtak kiválasztani. Leggyakoribb viselkedési megnyilvánulás a szülők válaszai alapján a kiabálás, ezt követi az, hogy 21,7 százaléka könnyen barátkozik, egyenlő értékben, és pedig 17,4 százaléka a szülőknek a nyitottságot és a vidámságot választották, és 8,7 százaléka a szülőknek a gyakori sírást.

Tehát a szülők többsége úgy gondolja, hogy a médiában látottak leginkább pozitív hatással vannak a gyerekek viselkedésére (Ábra 22).

Szülőként felügyeli-e, hogy milyen tartalmakat néz a gyermeke a TV-ben, vagy milyen jellegű számítógépes játékokat játszik?

46 válasz



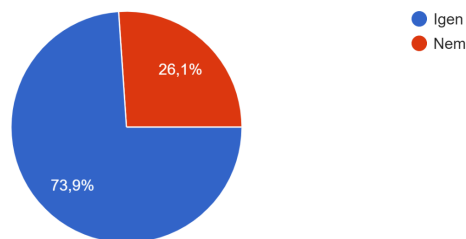
Ábra 23- A szülők felügyelete a gyermekek média használata közben

Ebből a diagramból az derül ki, hogy a szülők igenis fontosnak tartják, hogy felügyeljék azt, hogy mit néz, mit játszik a gyerekük (Ábra 23).

Az elkövetkező pár diagramban a szülőket a korhatár besorolások illetően kérdeztem.

Ismeri ön a számítógépes játékok és a TV korhatár besorolásait?

46 válasz



Ábra 24- A szülők véleménye a korhatár besorolási törvények ismereteit illetően

Az első kérdés, amit a korhatár besorolások alapján kérdeztem az az, hogy ismerik-e ezeket. Legtöbb szülő azt mondta, hogy igen, viszont a nem-el válaszadók százaléka nem kicsi, pontosabban 26,1 százaléka a szülőknek válaszolt nem-el (Ábra 24).

6

A szülőket ennél a diagramnál az alábbi jelről kérdeztük:

Ön szerint mit jelent az alábbi jel?

46 válasz



Ábra 25- A szülők ismerete a korhatárbesorolási törvényt illetően 1

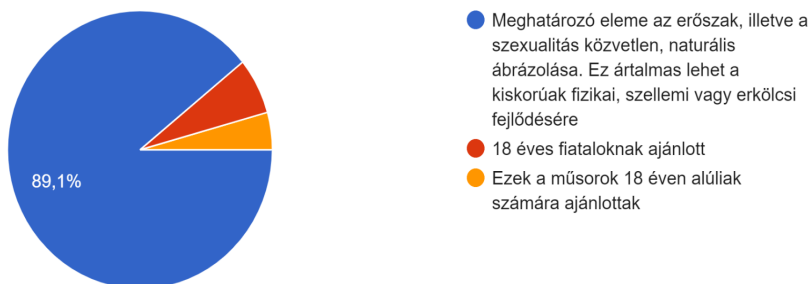
A válaszadók 54,3 százaléka a helyes válasz lehetőséget jelölte, viszont elég nagy százalékuk nem tudta a helyes választ (Ábra 25).

18

A szülőket ennél a diagramnál az alábbi jelről kérdeztük:

Ön szerint mit jelent az alábbi jel?

46 válasz



Ábra 26- A szülők ismerete a korhatárbesorolási törvényt illetően 2

Itt a legtöbb szülő a helyes választ jelölte. Befolyással lehetett az is, hogy a 18 év alattiak számára nem ajánlott műsorok piros karikával vannak jelölve, így jobban ki van emelve a tiltási rész, mint a többi korhatár besorolást jelző figyelmeztetéseknél (Ábra 26).

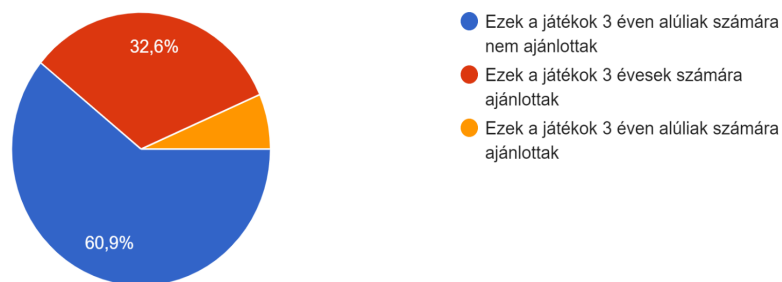
A következőkben már Itt már a számítógép korhatár besorolásáról kérdeztük a szülőket. Ennél a

kérdésnél pontosabban az alábbi jelentéséről:



Ön szerint mit jelent az alábbi jel?

46 válasz



Ábra 27- A szülők ismerete a korhatárbesorolási törvényt illetően 3

Ebből az eredményből kiderül, hogy sok szülő ismeri és fontosnak tartja a számítógépes korhatár besorolási figyelmeztetéseket is, viszont arányban kevesebben ismerik ezeket (Ábra 27).

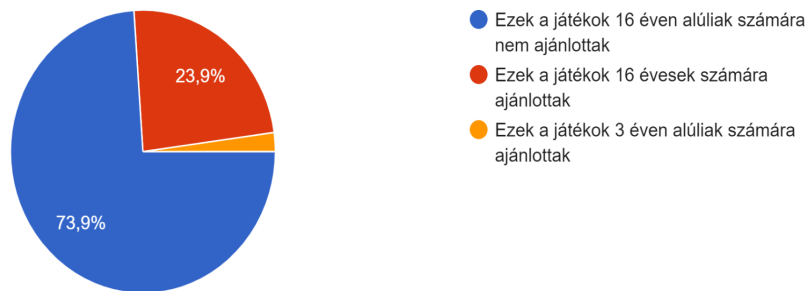
Ez a következő diagramból is kiderül, melyben a következő



jelről kérdeztem a szülőket (Ábra 28).

Ön szerint mit jelent az alábbi jel?

46 válasz

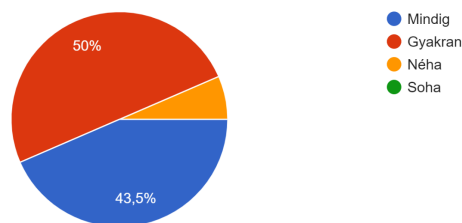


Ábra 28- A szülők ismerete a korhatárbesorolási törvényt illetően 4

Ezt követően arra is rákérdeztem, hogy mennyire szokták figyelembe venni ezeket a törvényeket a gyermekek médiahasználata közben.

Figyelembe szokta venni a korhatár besorolásokat?

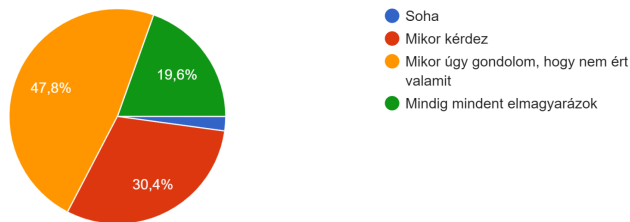
46 válasz



Ábra 29- Korhatár besorolási törvények figyelembevétel a gyermekek otthoni médiahasználata közben

Az alábbi eredmény szintén azt bizonyítja, hogy a szülők igenis figyelembe veszik a korhatár besorolási törvényeket. Viszont a felmerülő kérdés az az, hogy a gyerek szobájában van tévé és van saját okoseszköze, mennyire tudja ezt figyelni a szülő (Ábra 29).

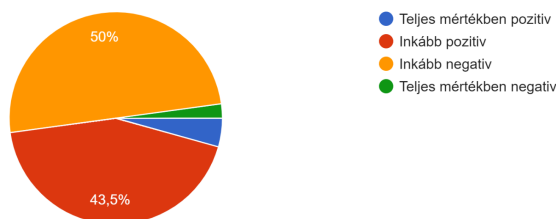
Meg szokták beszélni a TV-ben látottakat, illetve a számítógépes játékok szabályait ?
46 válasz



Ábra 30- Kommunikáció a médiában látottakról

A következő kérdés az volt, hogy a szülők szoktak-e beszélni a gyerekekkel a médiában látottakról. A legtöbb szülő akkor beszél a gyerekével, amikor úgy gondolja, hogy nem ért valamit. Viszont sok esetben a gyerek nem érti meg azt, amit a felnőtt igen, emiatt ez veszélyes lehet a gyerekekre nézve. A válaszadók 30,4 százaléka azt a válaszlehetőséget jelölte, hogy akkor beszél a gyerekekkel a médiában látottakról, ha a gyerek kérdez valamit. De sok esetben a gyerek lehet nem mer kérdezni vagy egyszerűen nem tudja, hogy kérdezhetné meg a szüleitől azt, amit nem értett (Ábra 30).

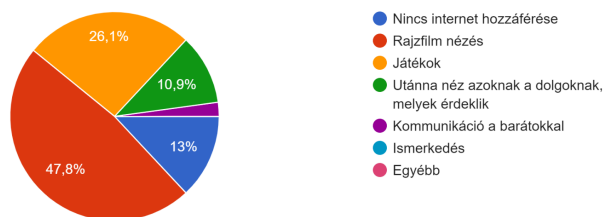
Ön szerint ezek az okos eszközök használata milyen hatással vannak a gyermek tanulási eredményeire?
46 válasz



Ábra 31- Szülők véleménye a média hatásáról a gyermekek tanulási eredményeire való tekintettel

A szülőket arról is kérdeztem, hogy szerintük az okoseszközök használata milyen hatással van a gyerekek tanulási eredményeire. Nagy százalékban a szülők úgy gondolják, hogy teljes mértékben pozitív hatással van (43,5 százaléka a szülőknek gondolja így). Ezek a szülők egész biztosan nem ismerik a képernyő ártalmas, tanulást is akadályozó veszélyeit (Ábra 31).

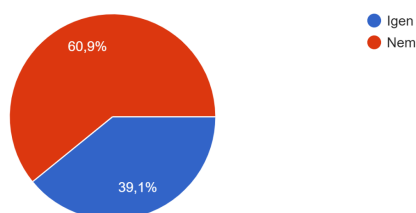
Ha a gyerek használ internetet, általában mire szokta használni?
46 válasz



Ábra 32- Mire használják a gyermekek az internetet?

A szülőket arról kérdeztem, hogy a gyermekek az internetet általában mire szokták használni. Legtöbb gyerek a szülő szerint rajzfilmnézésre, 26,1% játszásra, viszont 13 százaléka a gyerekeknek ismerkedésre. Fontos, hogy figyelemmel kövessük, hogy a gyerek kivel próbál ismerkedni, figyelemmel kövessük a furcsának tűnt beszélgetéseket, mivel sok ember van, aki nem feltétlenül jó szándékkal ismerkedik, és akár veszélybe is kerülhet a gyerek. Elfajulhat a dolog az online zaklatásig vagy akár sokkal nem kívánatosabb helyzetekig is egyaránt, és ezt a szülők valószínűleg nem kísérik figyelemmel (Ábra 32).

Van a gyerekének saját okostelefonja?
46 válasz

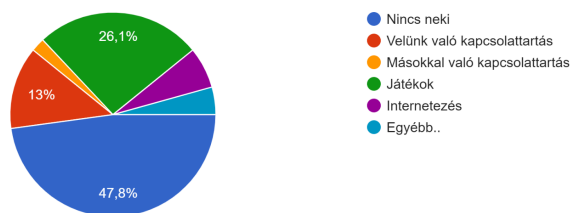


Ábra 33- A gyermek rendelkezik-e saját okostelefonnal?

Ez a diagram azt az eredményt vázolja fel, hogy a legtöbb gyerek még nem rendelkezik saját okostelefonnal (Ábra 33).

Viszont amikor a gyermek kezébe kerül az okostelefon, leginkább arra szokta használni, hogy kapcsolatot tartson a szüleivel és arra, hogy játszódjon (Ábra 34).

Mire használja az okostelefont?
46 válasz



Ábra 34- Mire használja a gyermek az okostelefont?

A szülőket megkértem, hogy soroljanak fel szerintük agresszív rajzfilmet. A leggyakrabban megemlített agresszív rajzfilmek az alábbiak:

- Tom és Jerry
- Scooby-doo
- Ninjago

Viszont volt olyan szülő, aki őszintén bevallotta, hogy nem tud agresszív rajzfilmet megnevezni. Ugyanakkor nem agresszív rajzfilmet is kértem, hogy soroljanak. A leggyakrabban megemlített rajzfilmek az alábbiak:

- Fixiki
- Tűzoltó Sam
- Peppa malac
- Bogyó és Babóca
- Micimackó

A kérdőív eredményei alapján több fontos következtetés vonható le a gyermekek médiafogyasztásáról, a digitális eszközök használatáról és a szülői felügyeletről. A válaszok szerint a gyermekek tévézési és internetes szokásai jelentős különbséget mutatnak a hétköznapi és a hétvégi között. A hétvégi időszakban a képernyő előtt töltött idő megnövekszik, különösen tévézés és internetes aktivitás terén. Az internet használata szintén emelkedik a hétvégén, és a válaszok alapján a kisiskolás gyerekek is egyre inkább az internetet használják, mintsem a hagyományos tévét. A hét közbeni is túllépi azt a határt, ami ennek a korosztálynak javára lenne, főleg azért, mert a képernyőidő jelentős része a szórakoztató tartalmakra koncentrálódik.

A szülők általában fontosnak tartják, hogy figyelemmel kísérjék gyermekük médiafogyasztási szokásait. Az eredmények szerint azonban a korhatár-besorolásokkal kapcsolatos tudás vegyes,

és sok esetben nehézséget okoz számukra, hogy folyamatosan ellenőrizzék, mit néznek és milyen eszközöket használnak a gyerekek.

A szülők véleménye szerint az okoseszközök használata, különösen a számítógépek és okostelefonok, pozitívan befolyásolja a gyermekek tanulási eredményeit, a szakirodalomban írtakkal ellentétben. Ez is azt mutatja, hogy igen nagy szükség van a szülők edukálására.

5.3. Pedagógusokkal készített interjú

Öt női pedagógussal - a gyermekek tanítóival - készítettem strukturált interjút, melynek során 15 kérdést tettem fel. A feltett kérdések a digitális és okos eszközök iskolai használatára irányultak. A pedagógusok a 45-55 éves korosztályhoz tartoznak. A pedagógusok anonimitásának megőrzése érdekében - monogramokat fogok használni, például N.M.

Első körben arról érdeklődtem, hogy hányadik osztályban tanítanak. pedagógus előkészítő osztályban, Romániában ezt már az iskolához csatolták, mint 0. osztály, egy pedagógus első osztályos diákokat, egy pedagógus második osztályos diákokat, míg két pedagógus harmadik osztályos diákokat tanít.

Ezt követően pedagógusoktól arról érdeklődtem, hogy beszéltek-e a gyermekekkel az eseményekről. Két pedagógus nem beszélte meg az eseményeket a gyerekekkel, míg hárman viszont igen. Természetesen megkérdeztem az utóbbiakat is, hogy miért nem, időhiányra hivatkoztak, pedig az egyik legfontosabb nevelői feladat, hogy a gyermekek élményeit beszélgetés formájában is feldolgozzuk.

Azon pedagógusok, akik igennel válaszoltak megkérdeztem, hogy mi volt a beszélgetés fő üzenete. az egyik pedagógus azt mondta, hogy a beszélgetés során a diákok élményeiről, a feladat során szerzett tapasztalatakról esett szó, míg a másik a csapatmunkáról és annak pozitív eredményeiről beszélgetett a gyermekekkel. Az egyik pedagógus így fogalmazott: *“Arról beszélünk, hogy hogyan érezték magukat a filmnézés közben, és utána. A csapatmunka pozitív eredményeket hozott, mert egymás között felosztották a szerepeket és sikeresen elvégezték a feladatot.”* M.I., míg egy másik pedagógus így fogalmazott: *“A gyerekeknek tetszett a csoportos feladat, és végeredményben büszkéek voltak, hogy sikerült teljesíteniük.”*. K.M., a harmadik pedig ezt mondta *“Inkább arról volt szó, hogy ki mit látott, mi tetszett.”* S.H.

A következő kérdés a digitális eszközök használatára vonatkozó iskolai szabályozásra irányult.

Minden pedagógus megerősítette, hogy léteznek ilyen szabályok, amelyek között szerepelt, hogy a gyerekek a tanórák alatt, tanári engedéllyel használhatják okoseszközeiket. A pedagógusok így nyilatkoztak: *“Leadják az eszközt reggel, órák után visszakapják.”* S.H., *“Az iskola szabályzata tiltja a telefonok használatát a tanórákon”* P.F., *“A gyermekek csak az én jelenlétemben használhatják”* M.I., *“Az iskolában a telefonok, tabletek kizárólag csak tanulási célra használhatóak a tanár felügyelete alatt.”* K.M. és *“Elemi osztályokban csak a tanítási folyamatban használhatók”* B.I.

A következő kérdéssel arra fókuszáltam, hogy a pedagógusok a tanítási folyamatban használnak-e digitális eszközöket és ha igen, akkor mire használják ezeket. Válaszaik alapján a digitális táblák, interaktív feladatok és filmek jelentős szerepet kapnak az oktatásban. Volt két tanító néni, aki konkrétan válaszolt a feltett kérdésre: *“A anyagok/ témakörök szemléltetésére, gyakorlatok végzésére, leckék bemutatása során alkalmazom a digitális eszközt.”* P.F. és *“Legfőképpen az interaktív táblát használom tanórákon, tananyagok szemléltetése céljából, online feladatok megoldására, filmek, videók megnézésére stb.”* B.I.

A következő kérdés azt firtatta, hogy a gyerekek rendelkeznek-e saját okoseszközökkel. Négy pedagógus úgy nyilatkozott, hogy igen, a gyermekek rendelkeznek saját okoseszközzel, és egy pedagógus mondta azt, hogy nem. Szintén ezen kérdésen belül érdeklődtem arról is, hogy a gyermekek szokták-e az iskolában használni ezeket. Négy pedagógus azt mondta, hogy nem, mivel nem megengedett a használatuk, viszont egy pedagógus azt nyilatkozta, hogy igen, használják és használhatják is. Sajnos ebből is látszik, hogy siksor a pedagógusok is ugyanúgy, mint a szülők elméletben lehet, hogy a tanítónéni is tudják mit kell tenni, de a könnyebbség és a kényelem érdekében szemet hunynak a megismert tények fölött.

Az interjú során azt is megkérdeztük, mivel töltik a diákok a szüneteket. A pedagógusok megfigyelései szerint a gyerekek a szabadban játszanak, vagy a tanteremben töltik az időt. Rövid válaszokat kaptam a kérdésre, mint például: *“Játékkal a szabad levegőn.”* M.I. vagy *“Játszanak az udvaron, vagy egymással az osztályteremben”* S.H.

Továbbá érdekelt minket, hogy a szülők kérik-e a gyerekek okoseszköz használatát az iskolában. A pedagógusok tapasztalatai alapján ez nem jellemző, mind az öt pedagógus azt mondta, hogy a szülők nem kérik azt, hogy a gyermek hadd vigye okoseszközt az iskolába.

A következő kérdésnek köszönhetően az is kiderül, hogy négy pedagógus azt mondja, hogy

szoktak a szülőkkel beszélni az okoseszköz használatáról, míg egy pedagógus nem szokott.

A következő kérdés által arra voltam kíváncsi, hogy a szülők igénylik-e, hogy beszélgessenek a digitális eszközök használatáról és ha igen milyen fórumon. Két pedagógus állította azt, hogy nem, viszont a másik három pedagógus válaszaiból az derült ki, hogy a szülők igenis igénylik és szoktak is beszélni erről a szülői értekezlet keretein belül.

A napközis tevékenységekről is érdeklődtünk, és a válaszok alapján a gyerekek kézműves foglalkozásokkal, sporttevékenységekkel foglalkoznak, valamint néha rajzfilmeket is néznek. A pedagógusok erre a kérdésre ezekkel a szavakkal válaszoltak: *“Kézműves foglalkozás, sporttevékenység. Igen szoktunk kapcsolni nekik rajzfilmet is, illetve a délutánok folyamán megengedjük a gyerekeknek, hogy használják okos eszközeiket”,* S.H. *“Nem tanítok délután”,* P.F. *“Gyakorló feladatokat csinálunk, szabad játékokkal töltjük el az időt. Időnként nézünk rajzfilmet, de megengedjük a telefon használatát is nekik.”,* *“Szabadjátékok, alkotó feladatok, gyakorló feladatok stb.”* M.I., *“A napközben feladott házi feladatokat oldjuk meg, ezután, ha elkészültek rajzolhatnak, kézműveskedhetnek. Nem kapcsolunk nekik rajzfilmet, és délutánonként sem engedélyeztünk a telefonuk használatát.”* K.M. és *“Nem tudom, mert nem veszek részt napközis oktatásban.”* B.I.

Arról is kérdeztem a pedagógusokat, hogy ha nem ők maradnak a gyerekekkel a délutáni foglalkozásokon, szoktak a felügyelők rajzfilmeket bekapcsolni a gyerekeknek. Három pedagógus azt állította, hogy igen, egy azt, hogy csak időnként és egy pedagógus úgy vélekedett, hogy nem.

Szintén a délutáni napközi időre vonatkozóan arról érdeklődtem, hogy megengedik a gyerekeknek az okoseszköz használatot. Két pedagógus azt mondta, hogy igen, viszont három személy a pedagógusok közül úgy vélekedett, hogy nem.

A következő kérdésnél arra összpontosítottam, hogy a pedagógusok mennyire vannak tisztában a gyerekek otthoni digitális eszközhasználati szokásaival? Pontosabban, fontosnak tartják-e, hogy tisztában legyenek ezzel? A pedagógusok többnyire ismerik a gyermekek szokásait, vagy szülők, vagy a gyermekek mesélései alapján. *“Igen, nagyjából ismerem, beszélünk erről a szülőkkel”* S.H. és *“Nem ismerem, csak annyit tudok, amennyit a gyerekek mesélnek”* K.M., *“Igen is meg nem is.”* P.F., *“Elég jól ismerem, mert fontosnak tartom ezek ismeretét, főleg azt, hogy mennyi*

időt töltenek és milyen tartalmakat néznek.” M.I., “ Igen, ismerem, bár sokszor azt érzem, hogy nem minden esetben merik a szülők elmondani, felvállalni.” B.I.

Végül arra kértük a pedagógusokat, hogy osszák meg véleményüket a digitális eszközök iskolai használatáról. Az egyes pedagógusok megosztották tapasztalataikat, kiemelve, hogy az okoseszközök használata hasznos lehet, ha azt felelősségteljesen alkalmazzák. A pedagógusok így vélekedett: *“Az okoseszközök használata nagymértékben segíti a tanítási folyamatot, ha kellő időben, megfelelő módon használjuk.” S.H., “Nem szoktam megengedni az okos eszközök használatát az elemi tagozaton, eddig meg is tudtam valósítani, hiszen olyan szülői közösségekkel dolgoztam, akik megértették ezeknek a fölösleges/káros használatát az iskolában.” K.M., “Korlátozott mértékben használhatja a gyerek az okoseszközöket. Otthon szülői felügyelet mellett.” P.F., “Véleményem szerint szükséges lenne a szülők és a gyerekek felvilágosítása a digitális eszközök helyes használatát illetően” M.I. és “Próbálom tudatos eszközhasználatra nevelni a gyerekeket” B.I. Itt újrájra bebizonyosodik, hogy a pedagógusok nagyjából tisztában vannak a veszélyekkel, viszont nem minden körülmény között képesek megvédeni a gyermekek ezektől a hatásoktól. t képesek megvédeni*

Röviden összefoglalva az mondható el, hogy az interjúk alapján az öt, 45–55 éves korosztályba tartozó pedagógus eltérő évfolyamokon (0–3. osztály) tanít. A digitális eszközök használatát mindannyian szabályozzák, hisz a tanórákon kizárólag tanári engedéllyel vagy tanulási célból használhatják. A pedagógusok a tanítás során leginkább interaktív táblát, online feladatokat és szemléltető anyagokat használnak.

A szülők részéről nem érkezik igény az eszközök iskolai használatára, de a pedagógusok többsége rendszeresen beszélget velük a digitális eszközökről, főként szülői értekezleteken. A napközis foglalkozások kézműves és sporttevékenységekre épülnek, esetenként rajzfilmek nézésével vagy okoseszközök használatával kiegészítve. A pedagógusok fontosnak tartják a gyermekek digitális szokásainak ismeretét, és hangsúlyozzák a tudatos eszközhasználat jelentőségét az oktatásban. Az eszközök hasznosságát elismerik, de csak felelősségteljes alkalmazás mellett támogatják használatukat.

6. Következtetések

A filmnézés közbeni megfigyelések azt mutatják, hogy a gyermekek viselkedése szoros kapcsolatban áll a rajzfilmek típusával és tartalmával. Az eredmények alapján a legnyugodtabbak azok a gyermekek voltak, akik agresszivitás mentes meséket, mint például *A szorgalmas és a rest leány* néztek. Ezzel szemben azok, akik agresszív tartalmú rajzfilmeket, például *Tom és Jerry*-t néztek, sokkal nyugtalanabbak voltak. Az ilyen rajzfilmek egyébként jobban felkeltették a gyermekek figyelmét, de a figyelem fenntartása már problémát jelentett számukra.. A történet hiánya és a gyors, hektikus események miatt a gyermekek egy része nem tudta követni a cselekményt. A mesék hatása az élvezet mértékében is tükröződött: a *Szorgalmas és rest leány* népmese volt a legélvezetesebb a gyermekek számára, míg a *Tom és Jerry* rajzfilm az alacsony élvezeti érték mellett is vonzó volt a gyerekek számára, hiszen az agresszivitás és a humor könnyen, de a többi megfigyelési eredmény szerűen csak meglehetősen felszínesen kötötte le őket. Azonban a *Sam tűzoltó* esetében a gyerekek nagy része nem nézte végig a mesét, mivel annak tartalma nem tartotta fenn kellőképpen az érdeklődésüket.

A feladattal kapcsolatos megfigyelések során egyértelműen kirajzolódott, hogy a nyugodt és erőszakmentes mese, mint *A szorgalmas és a rest leány*, a legjobb környezetet biztosította a gyermekek számára a feladat elvégzésére, így náluk tapasztaltuk a legnagyobb együttműködést és türelmet. A *Sam tűzoltó* csoport is viszonylag jól működött, de a *Tom és Jerry* mesét néző gyerekek kevésbé voltak képesek aktívan együttműködni, mivel a figyelmük inkább a gyors akciókra és a humoros agresszióra összpontosított, ami negatív hatással volt az együttműködési készségükre.

Összességében tehát megállapítható, hogy a gyermekek viselkedését a mese jellege és tartalma - még ilyen rövid idő alatt is - nagyban befolyásolja. Az erőszakmentes, tanulságos történetek jobb együttműködést, nyugodtságot és pozitív viselkedést eredményeztek, míg az agresszívabb, gyors tempójú mesék figyelemzavart, nyugtalanságot és alacsonyabb szintű társas együttműködést mutattak. Az eredmények alapján úgy tűnik, hogy a mese tartalma, különösen annak agressziótól való mentessége, közvetlen hatással van a gyermekek érzelmi és társas viselkedésére.

A szülői kérdőív eredményei rávilágítanak a gyermekek médiában való részvételének különböző aspektusaira, különös figyelmet fordítva a televíziózás és internethasználati szokásokra, valamint a szülők médiahasználat ismereteire és attitűdjeire.

A válaszadók között a gyermek neme szoros arányban oszlott meg, a fiúk 45,7%, míg a lányok 54,3% tettek ki. A tévézési szokások alapján a szülők többsége (69,6%) úgy véli, hogy gyermekeik naponta kevesebb mint egy órát töltenek a képernyő előtt, ugyanakkor 30,4% arról számolt be, hogy a gyerekek 1-3 órát is elérhetnek naponta. Hétvégén a gyerekek médiahasználatuk szignifikánsan megnövekszik, hiszen ilyenkor több időt töltenek otthon, amit jól tükröznek az eredmények, ahol 50% 1-3 órát (!), 10,9% pedig 4-5(!) órát néz televíziót. Az internet használatának terjedése is egyértelmű, hiszen a válaszadók szerint a kisiskolások többnyire inkább az internetet használják, mint a televíziót. A hétfélig internethasználat is jelentősen meghaladja a hétköznapi időt, amely jól mutatja, hogy a szórakoztató és oktató tartalmak online térhódítása mellett a szülők figyelme is egyre inkább az internetes tevékenységekre irányul. A szülők jelentős része, 34,8% jelezte, hogy gyermekének van tévéje a szobájában, és 37% válaszolt úgy, hogy a gyerekek saját okoseszköze van. Ez a tendencia a digitális eszközök elterjedtségét és a gyerekek fokozódó digitális jelenlétét jelzi, valamint azt a sajnálatos tény, hogy a szülők nincsenek tisztában a személyes képernyő veszélyeivel, hiszen ezeknek az eszközöknek könnyű hozzáférhetősége olykor megoldhatatlan kihívásokat is jelenthet, mivel a szülőknek egyértelműen nehézséget okoz a megfelelő felügyelet biztosítása. A média hatásával kapcsolatosan a szülők gyakran a pozitív viselkedési hatásokat említették, mint például a barátkozás, vidámság vagy nyitottság, de fontos kiemelni, hogy ez a felfogás nem mindig tükrözi a médiában látott kapcsolatok valóságát, ami hosszú távon veszélyes hatásokat is eredményezhet. Ezenkívül a szülők jelentős része tudatában van a korhatár-besorolások fontosságának, és gyakran figyelik, hogy a gyerekek mit néznek, illetve mit játszanak a médiában. Azonban a szülők válaszaiból az is kiderül, hogy nem mindenki ismeri pontosan a korhatár-besorolások jelzéseit, és szükségük van az ezekről való tájékoztatásról. Megjegyezzük, hogy nem csupán a korhatár-besorolás alá tartozó tartalmak tartoznak a káros befolyások közé, hiszen láthattuk pl. a Tom és Jerry rövid megtekintése után megfigyelhető reakciókat is.

Összegzés

A kérdőív arra is rávilágít, hogy a szülők nem mindig beszélnek a gyerekekkel a médiában látottakról. A legtöbb szülő csak akkor kezdeményez beszélgetést, amikor a gyerek kérdez valamit, azonban sokszor előfordulhat, hogy a gyermek nem mer vagy nem tud kérdezni, és a felnőttek sem veszik észre azokat a káros információkat, amelyek a gyermek számára negatívak lehetnek.

A média és az okoseszközök hatásai nemcsak a szórakozásra, hanem a tanulásra is kihatnak, és a szülők egy része úgy véli, hogy az okoseszközök pozitívan befolyásolják a gyerekek tanulási eredményeit, bár azzal láthatólag nincsenek tisztában, hogy a képernyő előtt töltött idő túlzott mértéke hosszú távon káros hatásokkal is járhat, valamint nem volt megfelelően körültekintő a kérdésünk, hogy vajon ezt a megállapítást mire alapozzák. Az internetet leginkább szórakozásra használják a gyerekek.

Összességében elmondható, hogy a szülők részben tájékozottak a média hatásairól, de nem mindig rendelkeznek a szükséges ismeretekkel a megfelelő felügyelethez, és az iskoláskorú gyermekek egyre inkább egyéni döntéseket hoznak a médiában való részvételükről, amit a szülők nem mindig tudnak kellőképpen figyelemmel kísérni. Az eredmények azt sugallják, hogy a médiával kapcsolatos tudatosság és a digitális eszközök használatának felügyelete még nagyobb odafigyelést igényel a jövőben és a szülők és pedagógusok hatékonyabb tájékoztatására van szükség.

A pedagógusokkal készült interjúk alapján a digitális eszközök iskolai alkalmazása szigorú szabályozás alatt áll. Az okoseszközök használata a tanórákon tanári engedéllyel, tanulási célokra történik. A diákok a tanórák előtt leadják eszközeiket, és csak órák után kapják vissza. A pedagógusok az interaktív táblákat, online feladatokat és filmeket használnak leginkább az oktatásban.

Bár a diákok többsége rendelkezik saját okoseszkőzzel, azok használata az iskolában nem jellemző, mivel az iskolai szabályok korlátozzák. Figyelemre méltó azonban, hogy a kutatásban résztvevő 3 tanító közül két tanító délután az iskolai tiltás ellenére feloldja saját hatáskörén belül az általa is szükségesnek vallott szabályt. A pedagógusok többsége tisztában van a gyerekek otthoni eszközhasználatával, főként a szülők vagy a diákok elmondásai alapján. A napközis tevékenységek során a gyerekek kézműves foglalkozásokat és sportot végeznek, és csak ritkán engedélyezik számukra az okoseszközök használatát.

A pedagógusok véleménye szerint a digitális eszközök hasznosak lehetnek a tanulásban, ha felelősségteljesen használják őket. A szülők és diákok felelős eszközhasználatát, valamint a pedagógusokkal való kommunikáció kulcsfontosságú a megfelelő beépítéshez.

Kutatásom során megfogalmazódott bennem az a gondolat, hogy megfogalmazzam azt, hogy mit is ajánlanék leendő neveléstudományi bölcsészként a szülőknek.

A szülők számára kiemelten fontos, hogy tudatosan és felelősségteljesen kezeljék gyermekük okoseszköz-használatát, hogy megelőzzék a digitális függőség és az egészségtelen internetes tartalmak hatásait. Az egyik legfontosabb ajánlás, hogy a szülők minél később adják a gyerekek kezébe a személyes képernyőket. Ezen kívül a képernyő előtt töltött időt is korlátozni kell: fiatalabb korban célszerű napi maximum 30 percet engedélyezni, hogy elkerüljük a digitális túlterhelést, amely káros hatással lehet például az olvasási és számolási készségekre is. A szülőknek kerülniük kell azt is, hogy okoseszkőzzel jutalmazták gyermekeiket, mivel ez megerősítheti a gyermekek eszközökhöz való túlzott ragaszkodását. Helyette más típusú jutalmak, például közös programok vagy élmények adása segíthet abban, hogy a gyermekek értékeket építsenek, amelyek nem kötődnek a digitális világhoz. Fontos, hogy saját viselkedésükkel is példát mutassanak, mivel a gyerekek könnyen lemásolják a felnőttek médiával való kapcsolódási szokásait. Ha a szülők maguk is túl sok időt töltenek digitális eszközökkel, az a gyermekek számára is normává válhat. A digitális eszközök használatával kapcsolatban minden nevelőnek figyelnie kell a függőség jeleire is. A túlzott okoseszköz-használat, amely elvonási tünetekkel, mint szorongás vagy ingerlékenység jár, komoly problémát jelezhet, és szükséges lehet a helyes irányba történő beavatkozás. Az eszközökkel való fokozottan kontrollált kapcsolat segíthet megelőzni, hogy a gyerekek a digitális világban való elmerüléssel helyettesítsék a valódi szociális kapcsolatokat és tevékenységeket. Végül, a szülőknek fontos odafigyelniük arra is, hogy a gyerekek digitális tartalmakkal való találkozása megfelelő kontextusban történjen. Ha már előfordult, hogy gyermekek nem megfelelő tartalmakat látnak, Az iskolában jó lenne, ha mindenhol egységes szabályok vonatkoznának az okoseszközök használatát illetően. Így a gyerekek tudni fogják, hogy mikor és hogyan használhatják őket.

A pedagógusoknak fontos, hogy rendszeresen beszélgessenek a szülőkkel a digitális eszközökről, hogy együtt segítsék a gyerekeket a felelős okoseszköz használatban.

A napközis foglalkozások során előtérbe kell helyezni az aktív és kreatív tevékenységeket, például a kézműves foglalkozásokat, a sportolást és a csoportos játékokat, a beszélgetést.

A pedagógusoknak fontos átlátni a gyerekek otthoni digitális szokásait, hogy tudják, mennyi időt töltenek eszközökkel és milyen tartalmakat néznek. A szülőknek beszélgetniük kell a gyerekekkel arról, amit láttak, hogy segítsenek értelmezni és feldolgozni azokat az élményeket. A digitális világ számos veszélyt rejt, de megfelelő szülői irányítással és tudatossággal a gyerekek képesek lehetnek a biztonságos és egészséges online tér használatára.

Ezek után fontosnak tartok megfogalmazni néhány ajánlatot a pedagógusok számára is. Az iskolai digitális eszközök használatával kapcsolatban fontos, hogy a pedagógusok megtanítsák a

gyerekeknek, hogyan használják helyesen. Ehhez segíthet, ha beszélgetnek a gyermekekkel a biztonságos internethasználatról, arról, hogy milyen tartalmakat nézhetnek, és miként kell helyesen viselkedniük az online térben.

Az oktatást segítő eszközöket, mint pl. az interaktív táblákat, online feladatokat vagy videókat, természetesen érdemes beépíteni az oktatásba, mert ezek segíthetnek a tananyag megértésében és a gyerekek érdeklődésének fenntartásában.

Ha a pedagógusok felelősségteljesen használják a digitális eszközöket, és megfelelő szabályokkal és irányelvekkel segítik a gyerekeket, az eszközök hasznosak lehetnek a tanulásban.

Hosszú távú céljaim közé tartozik, hogy ezt a kutatást tovább fejlesszem, feltett szándékom, hogy elvégezzem más régiókban is. Ezt követően össze szeretném hasonlítani az elért eredményeket, így megvizsgálva a más területen élő magyar gyermekek médiahasználati szokásait és az egyszeri rajzfilm megtekintésének hatását a gyermekek viselkedésére és együttműködésére.

Irodalomjegyzék

- 1 2010. évi CLXXXV. törvény a médiaszolgáltatásokról és a tömegkommunikációról <https://net.jogtar.hu/jogszabaly?docid=a1000185.tv> (Utolsó megtekintés: 2024.október 11)
- 2 Arjun Kharpal: *Schools wasting money on computers for kids: OECD* <https://www.cnbc.com/2015/09/15/schools-wasting-money-on-computers-for-kidsoecd.html> (Utolsó megtekintés: 2024.október 11)
- 3 Bakonyi E. (2016): *Gyerekek a hálón - Gyerekek a hálóban?* In: Gabos E.: *A média hatása a gyerekekre és fiatalokra - VIII konferencia*, Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület kiadó, Budapest, pp. 45-53.
- 4 Békési S. (2010): *A kép, amely visszanéz ránk. Az animációs film esztétikájának etikai vonatkozásai.* In. *Tévé előtt – védtelenül?* Fordulópont
- 5 Béres, I., Kopics, M., (2011): *Média – kultúra – gyermekek* https://janus.ttk.ptt.hu/tamop/tananyagok/media_kultura_gyermekek/4_a_rajzfilmek_mint_vilgkp_alakt_tnyezk_a_kisgyermekkorban.html (Utolsó megtekintés: 2024.december 05.)
- 6 Christakis, D. (2020): *The impact of the digital revolution on human brain and behavior: where do we stand?* In.: *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 22 évf., pp. 101-111.
- 7 Csépe, V., & Török, Á. (2020): *Az okoseszközök használata kognitív idegtudományi nézőpontból*- is. In: *Gyermeknevelés Tudományos Folyóirat*, 8. évf., pp. 133–145.
- 8 Csíkos, Cs. (2020): *A neveléstudomány kutatómódszertanának alapjai*, Elte Eötvös kiadó, Budapest
- 9 Erdei M. és Szűcs S., (2021): *A média hatása a kisiskolás gyermekek viselkedésére*, In: *Módszertani Közlemények 2021 – 61. évf. 3. sz.* pp.156- 164.
- 10 Farkas P. et al., (2021): *Digitális eszközhasználati szokások vizsgálata bölcsődés gyermekek és családjaik körében – Szülők kikérdezése a pandémia idején.* *Gyermeknevelés Tudományos Folyóirat*, 9. évf., 2. szám, pp. 354–377.
- 11 Gabos, E. (2016). *A média hatása a gyerekekre és fiatalokra.* In Zsuzsanna Tackács-Batta (szerk.), *Valóban az vagyok, akik mások mondanak?* Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület kiadó, Budapest. pp. 155-156.
- 12 Gagy, J. és Vajda, A., (2021): *Természetesen digitális.* Scientia Kiadó, Kolozsvár.

- 13 Gerald, H. (2013): A gyerekek hatalma: *Hogyan változtatják meg a gyerekek a világot?* MVG könyvek, Budapest.
- 14 Habib, K., & Soliman, T. (2015). Cartoons' effect in changing children mental response and behavior. IN. Open Journal of Social Sciences, 3(09), pp. 248-264
- 15 Joachim, R. (2004): *Hogyan bánjunk az agresszív gyerekekkel?* Akkord kiadó, Budapest.
- 16 Kárpáti, L. (2019). *Gondolatok a Z-generáció társas jellemzőiről és ezek lehetséges társadalmi hatásairól.* A KÖZELÍTÉSEK, Milton Friedman Egyetem, 3-4 évf., pp.77-91.
- 17 Korte, M. (2020). *The impact of the digital revolution on human brain and behavior: where do we stand?* Dialogues in Clinical Neuroscience, 22 évf. 2 sz., pp. 101–111.
- 18 Körmendi, A. (2023): *Behálózott gyerekek.* Oridd és Társai Kiadó, Budapest.
- 19 Lehmann, M. (2021). *A személyiség digitális konstrukciója: vizuális énmegjelenítés a közösségi oldalakon.* In: Gagyí J. -Vajda A. (szerk.): Természetesen Digitális Új Média Konferencia. Sapientia Erdélyi Magyar Tudományegyetem, Alkalmazott Társadalomtudományok Tanszék, Scientia Kiadó, Marosvásárhely, pp. 40-49.
- 20 Marcel, F. (1999): *Televízió és agresszió.* Budapest, ViPort kiadó.
- 21 Megyeriné Runyó, A. (2018). *Mese és/vagy digitális világ.* In: Fehér Ágota és Megyeriné Runyó Anna (szerk.), II. Nemzetközi Kisgyermek-nevelési Konferencia kötete, Vác, pp. 154-163.
- 22 Molnár, E. (2019): *Mese vagy rajzfilm?* In: Gradus, Vol 6, No.3, pp. 11-15.
- 23 Nadarajan, T. (2017): *Storytelling and Story Reading: A Catalyst for Inculcate Moral Values and Ethics among Preschoolers,* In: International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, Vol. 7, No. 6, pp. 1116-1126.
- 24 Neufeld, G., Máté, G. (2014): *A család ereje: Ragaszkodj a gyerekeidhez.* Libri kiadó, Budapest.
- 25 Nesi, J. (2020): *The Impact of Social Media on Youth Mental Health: Challenges and Opportunities.* In: NCMJ, Vol. 81, 2 sz., pp. 116-120.
- 26 Perpék, É., és Fekete, A. (2016): *Otthoni nevelési környezet és iskolai teljesítmény.* Gyerekesély program. Budapest.
- 27 Piaget, J. (1978): *Szimbólumképzés a gyermekkorban.* Gondolat kiadó, Budapest.
- 28 Ranschburg, J. (2006): *Áldás vagy átok? Gyerekek a képernyő előtt.* Saxum Kiadó, Budapest.
- 29 Ranschburg, J. (2007): *Rögök az úton.* Saxum Kiadó, Budapest.

- 30 Ranschburg, J. (2017): *A család és a gyermek fejlődése: Az érzelmi kapcsolódás fontossága a digitális világban*. Budapest, Jószolgálat Kiadó.
- 31 Ren, G. (2023): Sound of Violent Images / Violence of Sound Images: Pulling apart Tom and Jerry,
<https://radar.gsa.ac.uk/9175/1/Ren%20Garden%20PhD%20Thesis.pdf> (Utolsó megtekintés: 2024.december 05)
- 32 Sólyom, J:
Figyelemfejlesztés, <https://tanulas-fejlesztes.hu/vizsgalat-fejlesztes-terapia/figyelemfejlesztes-csoportos-trening/> (Utolsó megtekintés: 2024. november 13.)
- 33 Shazia, A(2017): Impact of Cartoon Programs on Children's Language and Behavior,
https://www.researchgate.net/profile/Shazia-Ghilzai/publication/323523698_Impact_of_Cartoon_Programs_on_Children's_Language_and_Behavior/links/5a99829e45851586a2a9e958/Impact-of-Cartoon-Programs-on-Childrens-Language-and-Behavior.pdf?__cf_chl_tk=Fs2Oj_WEDDu3pDyVDQLAso2Hl2g8aGTPvSWkp8ITK44-1733390327-1.0.1.1-nGmE4O8MiiF_CMIVivqph2Qp.ZJxlO22ERroFABwgbs (Utolsó megtekintés: 2024.december 05).
- 34 Szabó-Prievara, D. K., és Nádudvari, G. E. (2023). *A családi minta fontossága – szülő és gyermek médiahasználata a COVID-19 idején*. In. Iskolakultúra, 33 sz., pp. 93–110.
- 35 Tari, A. (2011): *Z generáció*. Tericum Kiadó, Budapest.
- 36 Uzsálné Pécsi, R. (2020): *Fejleszt vagy rombol? Kulcs az okoseszközök okos használatához*. Kulcs a muzsikához kiadó, Pécs.
- 37 Vekerdy, T. (2019): *Egészségesen felnőni - A digitális média- eszközök korában*, Merkúr Gyógyító-Mozgás Egyesület kiadó, Budapest.

Ábrajegyzék

Ábra 1- A gyermekek rajzfilmnézés közben	41
Ábra 2- Gyermekek nyugodtságának vizsgálata	41
Ábra 3- Társak zavarása	42
Ábra 4- Rajzfilm végignézése	42
Ábra 5- Mesék érdekesség vizsgálata a gyermekek szemszögéből	43
Ábra 6- Figyelemvizsgálat a mesenézés alatt	43
Ábra 7 A gyermekek feladatvégzés közben	44
Ábra 8- A gyermekek nyugodtsága	45
Ábra 9- A gyermekek együttműködése	46
Ábra 10- A gyermekek optimizmusa	46
Ábra 11- Egymással való hangoskodás	47
Ábra 12- A gyermekek passzív jelenléte a feladat elvégzése közben	47
Ábra 13- A gyermekek agresszív megnyilvánulásai	48
Ábra 14- A gyermekek szomorúsága, mint érzelem kifejezése	48
Ábra 15- A gyermekek neme	49
Ábra 16- Gyermekek a tévé előtt töltött idejük hétköznap	49
Ábra 17- Gyermekek a tévé előtt töltött idejük hétvégén	50
Ábra 18- A gyermek okoseszköz használati ideje hétköznap	50
Ábra 19- A gyermek okoseszköz használati ideje hétvégén	51
Ábra 20- Van-e a gyermek szobájában tévé?	51
Ábra 21- Rendelkezik-e a gyermek saját okoseszkőzzel?	51
Ábra 22- A médiában látottak hatása a gyermekek viselkedésére	52
Ábra 23- A szülők felügyelete a gyermekek média használata közben	53
Ábra 24- A szülők véleménye a korhatár besorolási törvények ismereteit illetően	53
Ábra 25- A szülők ismerete a korhatárbesorolási törvényt illetően 1	54
Ábra 26- A szülők ismerete a korhatárbesorolási törvényt illetően 2	54
Ábra 27- A szülők ismerete a korhatárbesorolási törvényt illetően 3	55
Ábra 28- A szülők ismerete a korhatárbesorolási törvényt illetően 4	55
Ábra 29- Korhatár besorolási törvények figyelembevétele a gyermekek otthoni médiahasználatában	56
Ábra 30- Kommunikáció a médiában látottakról	56
Ábra 31- Szülők véleménye a média hatásáról a gyermekek tanulási eredményeire való tekintettel	57
Ábra 32- Mire használják a gyermekek az internetet?	57
Ábra 33- A gyermek rendelkezik-e saját okostelefonnal?	58
Ábra 34- Mire használja a gyermek az okostelefont?	58

Mellékletek

Megfigyelőlap 1 - Filmnézés közben

Gyerek	Nyugodt	Kacag	Kiabál	Szorong	Fél	Zavarja a többieket	Nem nézi végig türelmesen	Érdekesnek tartotta	Figyelem fenntartása	Figyel

Megfigyelőlap 2 - Feladat elvégzése közben

Gyerek	Nyugodt	Együttműködő	Optimista	Hangoskodott	Csúnyán beszél	Passzív	Agresszív	Szomorú

Szülői kérdőív

Kedves Szülő/ Törvényes képviselő

Magyari Tímea vagyok, az Apor Vilmos Katolikus Főiskola, Neveléstudományi MA-elsőséves hallgatója. Jelen kérdőívvel - gyermeke médiahasználat szokásait, és ezek hatásait vizsgáljuk. A kapott eredményeket, egy TDK munkában fogjuk bemutatni. A kérdőívben szereplő adatokat, névtelenül- anonim módon használjuk fel. A kérdőív kitöltése: 10-15 percet vesz igénybe.

Köszönöm, hogy a kérdőív kitöltésével segíti a munkánkat!

1. Az ön neve

- Nő
- Férfi

2. A gyermeke neve

- Fiú
- Lány

3. A gyermek életkora

4. Hány testvére van a gyereknek?

5. Testvérek életkora

6. Naponta, a gyermek mennyi időt tölt TV nézéssel?

- Kevesebb, mint 1 órát
- 1-3 órát naponta
- 4-5 órát naponta
- Több, mint 5 órát naponta

7. Mennyi időt tölt a gyerek TV nézéssel hétvégén?

- Kevesebb, mint 1 órát
- 1-3 órát naponta
- 4-5 órát naponta
- Több, mint 5 órát naponta

8. Mennyi időt tölt a gyermek, internetes eszközök (laptop, asztali gép, okostelefon)

használatával hétköznap?

- Kevesebb, mint 1 órát
- 1-3 órát naponta
- 4-5 órát naponta
- Több, mint 5 órát naponta

9. Mennyi időt tölt a gyermek, internetes eszközök (laptop, asztali gép, okostelefon)

használatával hétvégén?

- Kevesebb, mint 1 órát
- 1-3 órát naponta
- 4-5 órát naponta
- Több, mint 5 órát naponta

10. Milyen adásokat néz inkább a gyerek?

- Televíziós mesecsatornák
- Interneten elérhető mesék
- Hírek
- Korhatár nélküli filmek
- Korhatáros filmek
- Amit a felnőttek néznek
- Egyéb...

11. Van a gyermek szobájában TV?

- Van
- Nincs

12. Van a gyerekeknek saját számítógépe/ laptopja, okostelefonja?

- Van
- Nincs

13. Játszik-e a gyereke számítógépes játékokat?

- Igen
- Nem

14. A gyerek képernyő előtt étkezik

- Soha
- Ritkán
- Gyakran
- Mindig

15. A gyermeke viselkedésére hogyan hatnak a médiában látott és hallott tartalmak?

- Csúnya beszéd
- Gyakori sírás
- Kiabálás
- Rugdosás
- Verekedés
- Zárkózottság
- Könnyen barátkozik
- Nyitottság
- Vidámság

16. Szülőként felügyeli-e, hogy milyen tartalmakat néz a gyermeke a TV-ben, vagy milyen jellegű számítógépes játékokat játszik?

- Soha
- Ritkán
- Gyakran
- Mindig

17. Ismeri ön a számítógépes játékok és a TV korhatár besorolásait?

- Igen
- Nem

6

18. Ön szerint mit jelent az alábbi jel?

- Ezek a műsorok a hat éven aluli gyerekekben félelmet kelthet, mivel nem érthet meg
- mindent vagy félelmet kelthet
- Ezek a műsorok 6 éves gyerekeknek ajánlottak
- Ezek a műsorok 6 éven aluli gyerekeknek ajánlottak

18

19. Ön szerint mit jelent az alábbi jel?

- Meghatározó eleme az erőszak, illetve a szexualitás közvetlen, naturális ábrázolása. Ez ártalmas lehet a kiskorúak fizikai, szellemi vagy erkölcsi fejlődésére
- 18 éves fiataloknak ajánlott
- Ezek a műsorok 18 éven aluliak számára ajánlottak

3

20. Ön szerint mit jelent az alábbi jel?

- Ezek a játékok 3 éven aluliak számára nem ajánlottak
- Ezek a játékok 3 évesek számára ajánlottak
- Ezek a játékok 3 éven aluliak számára ajánlottak

16

21. Ön szerint mit jelent az alábbi jel?

- Ezek a játékok 16 éven aluliak számára nem ajánlottak
- Ezek a játékok 16 évesek számára ajánlottak
- Ezek a játékok 3 éven aluliak számára ajánlottak

22. Figyelembe szokta venni a korhatár besorolásokat?

- Mindig
- Gyakran
- Néha
- Soha

23. Meg szokták beszélni a TV-ben látottakat, illetve a számítógépes játékok szabályait?

- Soha
- Mikor kérdez
- Mikor úgy gondolom, hogy nem ért valamit
- Mindig mindent elmagyarázok

24. Ön szerint ezek az okos eszközök használata milyen hatással vannak a gyermek tanulási eredményeire?

- Teljes mértékben pozitív
- Inkább pozitív
- Inkább negatív
- Teljes mértékben negatív

25. Ha a gyerek használ internetet, általában mire szokta használni?

- Nincs internet hozzáférése
- Rajzfilm nézés
- Játékok
- Utánanézés azoknak a dolgoknak, melyek érdeklik
- Kommunikáció a barátokkal
- Ismerkedés
- Egyéb

26. Van a gyerekének saját okostelefonja?

- Igen
- Nem

27. Mire használja az okostelefont?

- Nincs neki
- Velünk való kapcsolattartás
- Másokkal való kapcsolattartás
- Játékok
- Internetezés
- Egyéb...

28. Lefekvés előtt, a gyermeknek inkább mesét olvasnak, vagy rajzfilmet néz / számítógépes játékokat játszik?

- Mesét olvasok
- Könyvet olvasok
- Rajzfilmet néz / számítógépes játékokat játszik
- Telefonját böngészi
- Hangoskönyvet hallgat
- Fejből mesélek neki

29. Soroljon fel agresszív rajzfilmeket

30. Soroljon fel nem agresszív rajzfilmeket

Interjú kérdések pedagógusoknak:

- Hányadik osztályban tanít?
- A foglalkozást követően, megbeszélték a gyerekekkel az ott történeteket?
- Ha igen, mi volt a beszélgetés fő üzenete?
- Van az iskolának szabályzata az okos eszközök használatát illetően? Ha van, akkor mit tartalmaz a szabályzat?
- A tanítási folyamatban használnak-e digitális eszközöket, ha igen mire használják?
- Van-e gyerekeknek okostelefonja/tabletje? Ha igen, az iskolában szokták ezeket az eszközöket használni?
- Szünetben mivel töltik az idejüket a gyerekek?
- Kéri a szülők, hogy a gyerek vihesse és használhassa az iskolában az okos telefont?
- Szoktak beszélni a szülőkkel az okos eszközök használatáról?
- Igénylik-e a szülők az okos eszközök használatáról való beszélgetést? Ha igen milyen fórumon?
- A napközis keretében, milyen tevékenységekkel készülnek a gyerekeknek?
- Ha nem önök maradnak a gyerekekkel, szoktak a felügyelők rajzfilmeket bekapcsolni a gyerekeknek?
- A délután folyamán megengedik a gyerekeknek az okos eszköz használatát?
- Mennyire ismeri ön a gyerekek otthoni digitális eszközök használati szokásait? Ön fontosnak tartja ennek ismeretét?
- Érdekelne a témával kapcsolatos pedagógusi véleménye/tapasztalata, ezért kérem ossza meg velünk

Kérelem kutatásetikai engedélyhez

A kérelmező neve	Dr. Gál Gyöngyi
Tudományos fokozata	Phd
Beosztása	Főiskolai docens
E-mail címe	gal.gyongyi@avkf.hu
Doktori/hallgatói kutatás esetén a témavezető neve	Dr. Uzsalyné Pécsi Rita
A kutatásban résztvevő további szakemberek/hallgatók neve, foglalkozása, munkahelye, beosztása, szerepe a tervezett kutatásban	Magyari Tímea, Neveléstudományi MA Apor Vilmos Katolikus Főiskola
A kutatás tudományterülete(i)	Neveléstudomány
A kutatás kezdetének és befejezésének várható időpontja	15.10.2023-30.02.2024
A kérelem beadásának dátuma	2023. október
A kutatás fókusza	Vizsgálatomat az Áprily Lajos Főgimnázium előkészítő, első, második és harmadik osztályos tanulói körében terveztem, melyben azt vizsgálnám, hogy a médiában látottak milyen hatással vannak a gyermekek agresszivitására, ugyanakkor a gyerekek médiahasználati szokásait is vizsgálni szeretném
A kutatás módszertani vázlat	Kutatási kérdések: 1. Feltételezem, hogy a médiában látottak hatással vannak a gyerekek viselkedésére és életvitelére 2. Feltételezem, hogy a gyerekek többsége több időt tölt a képernyő előtt, mint a természetben vagy közösségbe,
A kutatás résztvevőinek bemutatása (életkora diagnózis, társadalmi helyzet, nem iskolázottság, stb.)	Jelen kutatás a Áprily Lajos főgimnázium első, második és harmadik osztályos tanulói körében kerül megtervezésre. A tanulók életkora 6-9 élet évig terjed. Diagnózis szerint a vizsgált minta – összesen 75-80 fő – összetétele vegyes: - lány - fiú Ugyanakkor ezek szüleivel is kitöltetnék egy kérdőívet, ami által felmérném a gyerekek otthoni médiahasználati szokásait

A beleegyezés módja	A kutatás ismertetése, illetve a beleegyező nyilatkozatok tartalmának ismertetése minden résztvevő gyermek törvényes képviselője részére előzetesen megvalósul. A vizsgálatban résztvevő gyermekek életkoruknak és állapotuknak megfelelően szóbeli tájékoztatást kapnak a vizsgálat céljáról és menetéről. A kutatás megkezdésének feltétele, hogy a résztvevő gyermek törvényes képviselője aláírásával adja beleegyezését a gyermek nevében. A beleegyező nyilatkozatok előzetesen, papír alapon kerülnek kiosztásra, majd hoznak vissza aláírva és kitöltve az intézménybe. A beleegyező nyilatkozatok átadása és begyűjtése a tanulók osztályfőnökeivel, illetve a fent említett konduktorokkal egyeztetve történik. A beleegyező nyilatkozatban kiemelésre került, hogy a vizsgálatban való részvétel önkéntes, valamint a kitöltött kérdőívek adatai és a foglalkozáson elhangzott esetleges személyes információk szigorúan titkosak.
A résztvevők kiválasztásának módja	A kutatás résztvevőinek kijelölése a gyermekek tanítóinak segítségével valósul meg.
A kutatás menetének rövid leírása	2023. október: kutatás megkezdése
Vizsgálati eszközök bemutatása	1. Megfigyelés A gyerekeket két csoportra osztom, az egyik csoport agresszivitást tartalmazó rajzfilmet néz, a másik csoport pedig egy nem agresszivitást tartalmazót. Ezt követően mindkét csoport ugyanazt a feladatot kell teljesítse, és pedig azt, hogy két A4-es lap, egy ragasztó és négy vékony pálcika segítségével egy házikót kell készítsenek úgy, hogy minden gyerek egy ökle beleférjen a házikóba. 0. Kérdőív A szülők kitöltenének egy kérdőívet, amely által felmérném a gyerekek otthoni TV, internet, számítógép és okostelefon használati szokásait, otthon megjelent viselkedésmintákat, ugyanakkor felmérném azt is, hogy a szülők mennyire ismerik a korhatár besorolásokat A vizsgálat után a dolgozatot bemutatom a szülőknek is, prevencióként.
Az adatfelvétel helyszíne	Áprily Lajos Főgimnázium- După Ziduri utca 3-as szám, Brassó, 500026, Románia
A kutatásban résztvevő személyek adatainak bizalmas kezelése, adatvédelem, adattárolás	A szülői beleegyező nyilatkozatban rögzítésre került a személyes adatok szigorúan bizalmas felhasználása. Az adatok feldolgozása során a résztvevő gyermekek anonim módon jelennek meg, az egyes tanulókhoz tartozó számadatok kizárólag általam ismertek és hozzáférhetőek.
Húzza alá a megfelelőt!	Amennyiben bármelyik kérdésre IGEN-nel felelt, ismertesse hogyan gondoskodik a résztvevők testi és lelki védelméről!

Jár-e a vizsgálat kellemetlen ingerek bemutatásával?		A vizsgálat után a gyerekekkel beszélnek a rajzfilmben látottakról. Megvitatnánk az ott látottakat.
<u>IGEN</u>	<u>NEM</u>	
Jár-e a vizsgálat fájdalommal?		
<u>IGEN</u>	<u>NEM</u>	
Jár-e a vizsgálat társadalmi kisebbségek, vagy más sérülékeny csoportok tagjainak részvételével?		
<u>IGEN</u>	<u>NEM</u>	
Jár-e a vizsgálat testi sérülés veszélyével?		
<u>IGEN</u>	<u>NEM</u>	

Az intézmény pecsétje és a tudományokért felelős Rectorhelyettes aláírása:

Szülői engedély

Okoseszközök és a digitális világ hatása a kisiskolás gyermekek viselkedésére

Tisztelt szülő,

Magyari Tímea vagyok, az Apor Vilmos Katolikus Főiskola, Neveléstudományi MA elsőéves hallgatója. Segítségüket szeretném a diplomamunkám elkészítéséhez, melynek témája az: "Okoseszközök és a digitális világ hatása a kisiskolás gyermekek viselkedésére". A kutatásnak van egy megfigyelési része, melyet a tanító néni segítségével fogok elvégezni. A megfigyelés lényege: a gyerekeket két csoportra osztom, az egyik csoport az *Tom és Jerry* című rajzfilmet nézné meg, a másik csoport pedig a *Sam tűzoltó* rajzfilmet. Ezt követően, mindkét csoport ugyanazt a feladatot kapna: 4 vékony pálcika és két A4 üres lap segítségével egy házikót kellene készítsenek úgy, hogy mindegyik gyereknek az egyik ökle beleférjen.

A feladatot követően, elbeszélgetnénk a gyerekekkel a látottakról és a feladat elvégzéséről egyaránt.

Az adatok feldolgozása során a résztvevő gyerekek adatai, nyilatkozatai - anonim módon, név és arc nélkül jelennek meg.

1. Engedélyezi, hogy a gyerek részt vegyen a megfigyelési feladatban?

Engedélyezem

Nem engedélyezem

2. Engedélyezi egy- két fénykép készítését a gyerekek arcának felismerhetősége nélkül és ezeknek anonim módon történő felhasználását a diplomamunkában?

Engedélyezem

Nem engedélyezem

3. Szeretné, ha a munka befejeztével be lennének mutatva önöknek is a megfigyelés eredményei?

Szeretném

Nem szeretném

A média és a gyermek

A rajzfilmek hatása a kisiskolás gyermekek együttműködésére

Tisztelt szülő,

Magyari Tímea vagyok, az Apor Vilmos Katolikus Főiskola, Neveléstudományi MA másodéves hallgatója. Segítségüket szeretném a diplomamunkám elkészítéséhez, melynek témája az: "*A média és a gyermek. A rajzfilmek hatása a kisiskolás gyermekek együttműködésére*". A kutatásnak van egy megfigyelési része, melyet a tanító néni segítségével fogok elvégezni. A megfigyelés lényege: a gyerekek A szorgalmas és a rest leány című rajzfilmet tekintenek. Ezt követően, a csoport egy feladatot kapna: 4 vékony pálcika és két A4 üres lap segítségével egy házikót kellene készítsenek úgy, hogy mindegyik gyereknek az egyik ökle beleférjen.

A feladatot követően. elbeszélgetnék a gyerekekkel a látottakról és a feladat elvégzéséről egyaránt.

Az adatok feldolgozása során a résztvevő gyerekek adatai, nyilatkozatai anonim módon, név és arc nélkül jelennek meg.

1. Engedélyezi, hogy a gyerek részt vegyen a megfigyelési feladatban?

Engedélyezem

Nem engedélyezem

2. Engedélyezi egy- két fénykép készítését a gyerekek arcának felismerhetősége nélkül és ezeknek anonim módon történő felhasználását a diplomamunkában?

Engedélyezem

Nem engedélyezem

3. Szeretné, ha a munka befejeztével be lennének mutatva önöknek is a megfigyelés eredményei?

Szeretném

Nem szeretném