

ELEKTRONIKUS MÉDIAHASZNÁLAT ÓVODÁSKORBAN

ELECTRONIC MEDIA USE IN PRESCHOOL

Molnár Edina ^{1*}

¹ Alapismereti és Szakmódszertani Tanszék, Pedagógusképző Kar, Neumann János Egyetem, Magyarország

Kulcsszavak:

médiafogyasztó
óvodai játék
fantázia
játékközpontúság

Keywords:

media consumer
preschool game
fantasy
game-centered

Cikktörténet:

Beérkezett 2019.07.16.
Átdolgozva 2019.07.22.
Elfogadva 2019.07.30.

Összefoglalás

A cikk az óvodáskorú gyermekek elektronikus médiahasználati szokásait és annak játéktevékenységre és fantáziára gyakorolt hatásait foglalja össze, egy e témában elvégzett komplex kutatás eredményeinek bemutatásával.

Abstract

The article summarizes the electronic media usage habits of preschool children and its effects on game activity and fantasy by presenting the results of a complex research on this topic.

1. Bevezetés

Nem vitás, hogy mára a média és a tömegkommunikáció mindennapjaink része lett. A pedagógia területén a média kérdése azonban sokakat megoszt.

A média gyerekekre gyakorolt pozitív, illetve negatív hatásairól, leginkább az utóbbiról, számos cikk és tanulmány készült. Ezek az óvodás kortól egészen a fiatal felnőtt korig ölelik fel a témát olyan kérdésekben, mint a médiának a tanulás-tanítás folyamatában való hasznosítása vagy alapvetően a médiahasználat.

1.1. Az óvodás mint aktív médiafogyasztó

Arra a kérdésre, hogy tekinthetjük-e az óvodáskorú gyermekeket aktív médiafogyasztónak, válaszul szolgálhat egy viszonylag friss tanulmány, mely egy olyan vizsgálatról számol be, amelyben családok médiafogyasztását vették szemügyre. [2] A vizsgálat egyértelműen megállapítja, hogy a tömegkommunikáció szerves részét képezi a családok mindennapjainak, beleértve már az óvodás korúakat is. A vizsgálat során a kutatók nem találkoztak olyan fiatallal, aki ne nézett volna televíziót, körülbelül 80 százalékuk pedig minden nap bekapcsolja azt. Az óvodáskorúak számítógéphasználatának gyakoriságára vonatkozó eredmények kevésbé mutatnak ilyen magas arányt. A vizsgálatba bevont gyermekek egy harmadánál volt jelen a számítógép rendszeres használata, ami általában néhány, a szülők által is engedélyezett, számítógépes játékon való játszásra korlátozódott, és nem párosult a gyermek internethasználatával.

A médiafogyasztásra vonatkozó hivatalos pedagógiai elv, a médiatudatosságra nevelés a Nemzeti Alap Tantervünkben is szerepel. [13] Az Alaptanterv szerint a médiatudatosságra nevelés egy olyan folyamat, amely során a gyermekek digitális kompetenciáinak fokozatos fejlesztése történik. Cél, hogy a gyermekek megismerjék az internetet az információk gyűjtéséhez és rendszerezéséhez, például gyakorlati feladatok, prezentációk készítéséhez. A gyermek képes

* Kapcsolattartó szerző. Tel.: +36 56 510 300
E-mail cím: molnar.edina@pk.uni-neumann.hu

legyen az ismeretforrásokat önálló és a társas tanulás folyamatában körültekintően kiválasztani. Legfőbb cél, hogy a gyermek kezdetben segítséggel, később egyre önállóbban tudatos médiahasználóvá váljon.

A média gyerekekre gyakorolt hatásaival kapcsolatban készült vizsgálati eredmények körültekintésre hívják fel a figyelmet. Elsősorban a médiát mint szocializációs hatótényezőt fontos kiemelni, mert a szocializáció már a gyerekek megszületésével elkezdődik, és felnőttkorban is tart; de míg a gyerekkori szocializációban nagyon sok a tanító, oktató, kondicionáló elem, addig felnőttkorban már inkább észrevétlen és akarattalan a folyamat. A megfigyelt viselkedésmintákat először fantáziájukban „gyakorolják” a gyerekek, majd játékokban, és csak ezután alkalmazzák szociális helyzetekben. [8] Ha ezek a gyermek felé érkező elemek negatívak, akkor azok negatívan befolyásolják a gyermek fejlődését. A gyerekek különösen érzékenyek, akár sebezhetőek a média üzeneteivel szemben, hiszen képességeik fejletlenebbek, élettapasztalatuk hiányos, és nem képesek megfelelően értékelné, szelektálni az információkat. [9] A mai kor egyre gyorsuló információáradatában nem csak a gyermekekben, hanem a felnőtt társadalomban is ki kell alakulnia a médiatudatosságnak.

A média és a játéktevékenység kapcsolatát vizsgáló kutatók és szakemberek véleménye is hasonló a témában. A kisgyerekeknél nagyon körültekintően kell alkalmazni a számítógépet, nem válhat a gyerekek lekötésének, ismeretszerzésének fő eszközévé, és ami a legfontosabb, nem pótolhatja a hagyományos játékokat. Fontos, hogy a számítógép ismeretközlő, kommunikatív funkcióját kell előnyben részesíteni, nem a szórakoztatót. Emellett nélkülözhetetlen a felnőtt felügyelete, akivel a kisgyermek együtt dolgozhat és tapasztalatait meg tudja beszélni. [7]

A számítógépek helyes használatának megismertetése rendkívül fontos. Ennek azért is van különös jelentősége, mert az informatikai alapismeretek napjainkban már az általános műveltség részévé váltak, ami a jövőre nézve még inkább követelmény lesz a felnövő generációnak. Másrészt a ma óvodásai bátran nyúlnak ezekhez az eszközökhöz, mert életkori sajátosságuknak megfelelően nagy kíváncsiságuknál és érdeklődésüknel fogva gyorsan sajátítanak el ismereteket. Ezt a kíváncsiságot és érdeklődést helyesen kihasználva kell megalapozni a gyermekek számára az információ szűrését, befogadását.

A számítógépek korai megismerésének számos lehetősége létezik, például a képességfejlesztő játékok. A gyermekek számára mindig csak olyan szoftvert szabad választani, ami életkori sajátosságaiknak megfelelő. Ki kell szűrni azokat a szoftvereket, amelyek öncélúak, pedagógiaiilag értéktelenek, erőszakosak. Az egyik legfontosabb alapelve, hogy a számítógép használatakor azt közvetítsük a gyerekeknek, hogy a számítógép csak egy eszköz. [10]

A média egy másik gyakran említett területe a televízió, annak hatásai a kisgyermekre. A masszív tévézés következményei nemcsak pszichésen okoznak változásokat, hanem fizikálisan is. A sokat tévéző gyerekek általában kevesebbet mozognak, többet fogyasztanak édességet, szervezetük gyengébb állóképességű, mindez fokozottabban jelentkezik a hízásra hajlamos gyerekeknél. Ezeknek a gyerekeknek romlanak a társas kapcsolataik, a közös játékok, beszélgetések helyett előnyben részesítik a televíziót. [8]

Az óvodáskorúak televízió-használatával kapcsolatos körültekintés azért is szükséges, mert a gyermekek, leginkább kisebb korban, még nehezen tudják megkülönböztetni a televízióban látott tartalmak valóságos és nem valóságos elemeit. A kisebb gyermekek, kettő-három éves kor körül, még inkább úgy gondolják, hogy amit a televízióban látnak, az mind valóság. Később, megközelítőleg ötéves korukra kezd kialakulni az a felismerés, hogy a televízióban látott jelenetek között vannak valóságos és nem valóságos elemek is. Ezek a televízióban látott tartalmak a gyermekek játéktevékenységében is megjelennek, mint egyfajta feldolgozása a látottaknak. [4]

Más eredmény születik, ha a tévénézést a környezet szempontjából vizsgáljuk. Egy kutatás során [9] a kutatók egy olyan kísérleti helyzeteket hoztak létre, amelyben a televízióval azonos helyiségben vonzó játékok is voltak. A megfigyelések eredményei igazolták, hogy a játékok jelenléte vagy nem léte befolyásolja, mennyi időt szentelnek a gyerekek a televíziós adásnak. Ahol játékok is voltak, ott az óvodás gyerekek csak az idő 44%-át töltötték a műsor nézésével, míg a játékok nélkül 87%-át. Ez az eredmény világosan tükrözi azt a számos kutató által hangoztatott tételt, hogy a televízió nézés mennyisége korántsem csak a műsor függvénye, hanem a környezeté is: ha lehet választani a játszás és a tévézés között, a gyerekek jó része az előbbi mellett dönt.

Anderson és Lorch kutatási szerint [1] a gyermek számára a televíziózás aktív tevékenység és nem független a helyzet egyéb meghatározóitól. Az óvodáskorú gyermekek nem tétlenül nézik a tévét, hanem közben gyakran játszanak, beszélnek, kommentálják a látottakat. A kutatók megfigyelései szerint óránként 150-szer fordítják el a fejüket a képernyőtől, átlagban 15-15 mp-re. Tehát a játéktevékenységük folyamatos marad, azt meg-megszakítva nézik a televíziót is. Ehhez hozzájárul az a jelenség is, hogy a televízió egyre inkább mint háttérzaj van jelen a háztartásokban, ami azt jelenti, hogy a televízió folyamatosan bekapcsolt állapotban van, de azt csak egy-egy érdekesebb műsor vagy hírműsor erejéig kísérik fókuszált figyelemmel. [2]

A gyermekek televízió nézésével kapcsolatban rendkívül nagy szerepük van a szülőknek, akik egyrészt irányítják, kontrollálják a televízió használatot, azzal, hogy bizonyos műsorok megtekintését engedélyezik, vagy nem a gyermekeknek. Másrésztől nagy szerepük van a látott műsorok feldolgozásában is, azzal, ha a látottakat a gyermek a szülővel megbeszélheti. Ez azért is nagyon fontos, mert a kisgyermekek még nehezen érthetik meg, vagy félreérthetik a televízióban látottakat, halottakat. A feldolgozatlan élmények, a meg nem értett jelenetek, cselekmények a gyermek számára káros hatásúak lehetnek.

A médiaértésnek tehát a leghatásosabb módja az, ha a gyermek a szülővel együtt nézi a műsorokat. Ehhez szükséges, hogy médiahasználati stratégiával rendelkezzenek a szülők, aminek elengedhetetlen része a szülői tájékozódás és tájékoztatás. Továbbá e stratégiának része az, hogy a gyermekek fokozatosan legyenek hozzászoktatva az önálló, tudatos informálódáshoz, szórakozáshoz. [11] A különböző műsorokban látottak megbeszélése elősegítheti azt is, hogy a gyerekek koncentrációja, aktivitása növekedjen, és fejlődjen a kritikai érzékük, ezzel pedig tudatosabb nézővé váljanak. [12]

A televízióban látottak feldolgozásának legfőbb módja a gyermek számára az, ha eljátssza, amit látott. Megfigyelhető, hogy a gyermekek olyan elemeket jelenítenek meg játékukban, amelyeket egyértelműen valamilyen televíziós műsorból vagy filmből merítettek. [5] A gyermekek játékának egyik motivációját az jelenti, hogy az új ismereteket megjelenítsék a játéktevékenységükben. Itt kell megemlítenünk azt a tényt, hogy bizonyos műsorok közvetíthetnek értékes ismereteket, de egyre gyakoribbak a negatív töltetű, erőszakos mintát közvetítő tartalmak. A gond az ilyen jellegű tartalmakkal az, hogy szorongást és félelmet keltenek a gyerekekben. Az agresszió mindenképpen félelmet, feszültséget kelt, és megisméltése a játékban ezt a feszültséget újratерemti, sőt a játék folyamán esetleg még fokozza is, majd befejeztével feszültségcsökkenést eredményez.

Az agresszív televízió-tartalmak azonban nem feltétlenül eredményeznek minden esetben agresszív magatartást a gyermekek játékában. A fiúk alkati, fejlődéslélektani, talán társadalmi okokból is szívesebben azonosulnak az agresszív szereppel. Ezekkel a játékokkal kapcsolatban helyes irányelvnek mutatkozhat az, ha megvizsgáljuk, hogy a gyermeket mi motiválja az agresszív színezetű játékokra. Saját erőit próbálja gyakorolni, avagy bántani akar másokat? Mindenképpen szükséges a pedagógus érzékenysége és empátiája ennek a kérdésnek a megválaszolására, semmiképpen sem állíthatja le teljesen a mindennap látott agresszív minták utánzását, de bizonyos határokat, korlátokat szabhat: törekedhet a játékban az agressziók csökkentésére vagy szocializáltabb formában való realizálására. [5]

Mára elkerülhetlenné vált, hogy a gyermekek találkozzanak a médiával, illetve a különböző tömegkommunikációs eszközökkel, azonban a médiatudatosságra nevelésnek már egész kicsi kortól, már a családi otthonban el kell kezdődnie.

1.2. A környezet és a fantázia szerepe a gyermek játékában

A gyermekek játéktevékenységének vizsgálatához szervesen hozzátartozik a játéktevékenység környezetének a vizsgálata is. Az ún. játékpedagógiai paradigmaváltás a játéktevékenységet környezeti szempontból is megváltoztatta. A korábban foglalkozásközpontú óvodai nevelés részeként a játéktevékenység környezete a felnőttek számára természetes esztétikai elképzelések közvetítését, az óvodapedagógus által megtervezett rend érvényesítését szolgálta. Ehhez szorosan hozzátartozott a játékkörnyezet meghatározása, hozzáférhetősége és irányítása, ami a felnőttek által képzett szabályoknak volt alárendelve. Mindezek nagyban korlátozták a gyerekek játékkal kapcsolatos szabadságigényét.

A szabadság azt is feltételezi, hogy a gyerekek döntéseket hozhatnak környezetükkel kapcsolatban. Ez az elv érvényesülhet az ún. játékközpontú óvodai nevelésben, ami a

játéktevékenység környezetét mint a játékszükségletnek megfelelő aktuális feltétel biztosítását jelenti. Az ilyen módon kialakított környezet sokszínű és a játék folyamának van alárendelve, továbbá biztosítottak az olyan konkrét tárgyak, eszközök, amelyek a gyermek képzelete és fantáziája révén alkalmat adnak azok szabad adaptációjára. A játékközpontú nevelésben nem csak a pedagógus, hanem a gyermek is saját játszó környezetet hoz létre, melyben személyisége és annak változása visszatükröződik. [15]

A játéktevékenység környezetének a vizsgálata azért is szükséges, mert nem minden óvodás gyerek számára elérhető az otthonában a saját játszó terület és az ahhoz tartozó játékszerek és játékeszközök köre. Ezzel ellentétben az óvodai környezet alkalmas arra, hogy a játéktevékenységet biztosítani tudja. Így valósulhat meg az Alapprogram által kitűzött cél, ami a gyermeki személyiség szabad kibontakoztatása, amelyben a gyermeket körülvevő személyi és tárgyi környezet szerepe meghatározó. [14]

A játékközpontú környezetben a játéktevékenységhez szükséges érzelmi tényezők felerősödnek. Az ilyen módon kialakított környezet a gyermek számára hívogatóvá válik, és a gyermek aktívan keresni kezdi azokat a tényezőket, amelyekre a megfelelő pszichés fejlődésére szüksége van.

A játékkörnyezet nevelési szerepét is hangsúlyoznunk kell. Ehhez hozzáfűzhetjük azt a kérdést is, hogy mennyire alakítója vagy felhasználója a játékszer a környezetnek, hiszen régóta ismert, hogy a játék fejlődése elválaszthatatlan a felnőttek irányításával végzett kora gyermekkori tárgyi cselekvés fejlődésétől. [6]

A gyermekek környezetében előforduló tárgyak, játékszerek és játékeszközök jelentősége sem alábecsülendő a gyermekek játéktevékenységének szempontjából. A játékszerek azok a dolgok, amelyeket a gyártók kifejezetten azért készítenek, hogy azokkal a gyermekek játszhasználnak. Játékeszköz pedig minden olyan tárgy, eszköz vagy anyag lehet, amit a gyermekek a játékukban felhasználnak.

A játékszerekkel kapcsolatos elvárások elsősorban azok minőségére, tisztíthatóságára, esztétikumára, méretére és funkcionalitására terjednek ki. Fontos szempont, hogy azok a játékkedvre motiváló hatással legyenek, keltsék fel a gyermek érdeklődését, szerezzenek kedvet a játékhoz. Nagy körültekintés szükséges a játékszerek megválogatásához, hogy azok a gyermekek életkori sajátosságainak is megfeleljenek. Az óvodáskor minden szakaszában fontos a különféle konstrukciós játékok biztosítása, amelyek kreativitásra készítik a gyermekeket. A különböző szerepjátékok játszására is motiváló hatással lehetnek a játékszerek, de nem kívánatos, hogy minden rendelkezésre álljon, ami szükséges lehet. Így nagyobb tere nyílik a kreatitásnak, a képzelőerőnek, a fantáziának. Bizonyos eszközök hiánya beindíthatja, a hiányból adódó megoldás keresését, így olyan eszközök bevonását, amelyek az adott eszközt helyettesíthetik, mintha azok lennének. [5]

A különböző eszközök, melyeket eredendően nem gyermekjátéknak gyártottak, elsősorban a gyermekek fantáziája révén válnak a játék részévé. A játékba bevont tárgyak használata olyan, mintha azok a tárgyak elvesztenék szokásos jelentésüket, és mintha csak a játékban használt új jelentést vennének fel. Annak, hogy az adott tárgyak a játékban mik lehetnek, pusztán a gyermekek fantáziája szabhat határt, bár egyes megfigyelések szerint a jelölő eszköz szükséges, hogy hasonlítson arra a tárgyra, amit jelölni kívánnak vele a gyerekek, példaként egy injekciós tű csak valamilyen hosszú, hegyes eszköz lehet, például egy ceruza.

A mai kor ontja tömegesen az iparilag gyártott játékszereket, amelyeknek minősége, használhatósága és fejlesztő hatása nagy eltéréseket mutat. A gyengébb minőségű és a csekély fejlesztő hatású játékszerek azt eredményezik, hogy egyre kevesebb lehetősége marad a gyermeknek a tárgyak szabad adaptációjára, így a gyermekek arra vannak ítélve, hogy a játékban folyamatosan megértsék mások játékelképzeléseit, ahelyett, hogy még először a saját magukét megfogalmazzák. A kisgyermekkor pedig ezt a játék logikát igényelné. Előbb a gyermek a tárgy és környezet megismeréséből fakadó saját tapasztalatokkal vértette fel magát, keressen eredeti megoldásokat, cselekvési kombinációkat, majd ezután ismerkedjen a felnőttek tárgykészítő koncepcióival meg, mert ezen tapasztalatok elmélyültsége esetén lesz képes megérteni más koncepciókat, megoldásokat. [15]

Az óvodáskorú gyermekek játéktevékenységére hatást gyakorló környezet vizsgálatának egy másik fontos területe a szabadban eltöltött idő kérdése. Az ideális az lenne, hogy a gyermekek az

óvodában tartózkodásuk egy jelentős részét tölthetnék a szabadban, ami azért is fontos, mert az udvari élet, időben és térben oly mértékben növelheti meg a gyerekek számára elfoglaltságaikat, amelyek a legideálisabb csoportszobában sem képzelhetők el. Ehhez hozzá kell járulnia a mennyiségben és minőségben optimális mozgásnak is. A szabad levegőn való mozgásnak és futkározásnak különösen nagy jelentősége van, mert mára jellemző lett, hogy a családoknak egyre kevesebb idejük, lehetőségük van a szabadban eltöltött időre, mozgásra.

A szabad tér gazdagon biztosítja a lehetőségét a különböző játékformáknak. Egyrészt nagy jelentősége van például a szabadban megvalósuló szerepjátéknak, mivel az udvaron a gyerekek rendelkezésére álló tágasabb hely és megfelelő mennyiségű idő lehetőséget biztosíthat az elmélyült játéknak, ami pedig a fantázia, kreativitás fejlődésének. [3]

2. Módszer

A bevezetésben bemutatott elméleti kerethez kapcsolódóan egy komplex kutatást végeztünk, amely öt, 4-5 éves gyermekekből álló óvodai csoport, összesen 87 fő játékanak megfigyelését, az öt óvodai csoport óvodapedagógusaival, összesen 10 fővel készített interjút és a gyermekek szüleivel, összesen 87 fővel felvett interjút tartalmazott.

A megfigyelés által egyrészt azt a problémakört kíséreltük megvizsgálni, hogy az óvodáskorú gyermekek játéktevékenysége mutat-e az életkoruk fejlettségével szemben valamilyen mértékű elmaradást, és ha igen, ez összefüggésbe hozható-e a bevezetésben említett tényezőkkel. Másrészt arra a kérdésre kerestük a választ, hogy mennyire képesek a gyerekek elmélyülni a játéktevékenységükben, illetve a gyermekek médiahasználatának befolyásolhatja-e az elmélyült játék megvalósulását. Ehhez a következő szempontokat alkalmaztuk: a különböző játéktevékenységekkel eltöltött idő tartamának megfigyelése; a gyermekek közös játékanak társas viselkedésbeli jellemzőinek megfigyelése; a játékban használt játékeszközök és játékszerek használatának megfigyelése. Az interjú a problémakör mélyebb és többoldalú megvizsgálásához és megértéséhez szolgáltatott segítséget a szülők és az óvodapedagógusok válaszainak fényében.

3. Eredmények és következtetések

A kutatás során azt a témát jártuk körül, hogy a mai modern életkörülmények, tehát a média és a ma kapható játékszerek milyen hatással vannak az óvodáskorú gyermekek játéktevékenységére. A kutatás során kapott eredményeket összesítve, négy kérdéskörre csoportosítva mutatjuk be.

Az első kérdéskör arra terjedt ki, hogy a mai modern játékszerek és azok minősége befolyásolják-e a gyerekek játéktevékenységét, és ha igen, akkor milyen mértékben. Erre a kérdésre az eredmények azt a választ adták, hogy a legközkedveltebb játékszerek az óvodáskorú gyermekek körében mindazok a játékok, amelyek a gyermekek fantáziáját igénylik, a játéktevékenység szempontjából többfunkciósak, illetve azok a játékok, amelyek a gyermekek készségeit fejlesztik. Az eredmények nem állapítják meg egyértelműen, hogy a gyengébb minőségű, kevésbé fejlesztő hatású játékszerek káros hatásúak lennének a gyermekek játéktevékenységére, de kijelenthető, hogy ezek a játékszerek csak rövidebb időre, vagy egyáltalán nem kötik le őket.

A kutatás második kérdésköre azt vizsgálta meg, hogy az egyre nagyobb mértékű médiaeszköz-használat eredményezheti-e azt, hogy a gyerekek kevesebb időt töltenek a szabadban. A kutatás eredményei azt erősítik meg, hogy a gyermekek mind az otthoni, mind az óvodai környezetet tekintve megfelelő mennyiségű időt töltenek el a szabadban, amit tehát a médiahasználat csak kisebb mértékben képes befolyásolni.

A harmadik kérdéskör azt vizsgálta, hogy a fent említett tényezők kapcsolatba hozhatók-e azzal, hogy a gyerekek kevésbé képesek elmélyülni a játékaikban. A gyermekek elmélyült játékanak vizsgálata ellentétes eredményeket mutatott. Az óvodai környezetben jellemzőbb volt, hogy a gyerekek rövidebb időtartamokat töltöttek el egy-egy játéktevékenységgel, míg az otthoni környezetben az elmélyült játék volt gyakoribb. Az ezek mögött meghúzódó okok feltárása további kutatást igényelne.

A kutatás negyedik kérdésköre azt vizsgálta, hogy a túlzott médiahasználat okozhatja-e, hogy a gyermekek életkoruknak nem megfelelő szinten folytatnak játéktevékenységet. Az eredmények ebben a kérdésben a következőképpen alakultak: a gyermekek többségét az életkori

sajátosságaiknak megfelelő szintű játék jellemezte. Ami tapasztalható volt, az a gyermekek játszási módjában egyre gyakrabban jelentkező durva magatartás és agresszív megnyilvánulás. A kutatás nem támasztotta alá egyértelműen, hogy ez jelenség a túlzott médiahasználat következménye lenne, mert ennek a magatartásnak az okai szerte ágazók lehetnek. Olyan jeleket azonban tapasztaltunk, amelyek arra engednek következtetni, hogy az erőszakos médiatartalmak nagy valószínűséggel felerősíthetik a gyermek agresszív megnyilvánulásait.

A legfontosabb irányelv tehát a gyerekek elektronikus médiahasználatával kapcsolatban a körültekintés és a médiatartalmak tudatos szelektálása. Ebben a kérdésben a szülők fokozott felügyelete rendkívül fontos, hiszen a gyermekek képezik a médiaipar egyik célközönségét.

Irodalomjegyzék

- [1] Anderson, Daniel R., Lorch, Elizabeth Pugzles, Smith, Robin, Bradford, Rex, Levin, Stephen R. (1981): Effects of peer presence on preschool children's television-viewing behavior. *Developmental Psychology*, Vol 17(4), Jul 1981, 446-453
- [2] Antalóczy Tímea – Pörzsi Zsuzsanna – Vaskuti Gergely (2012): Óvodások távirányítóval. *A művészetszociológia* ma, 2012. 1-2. 145-156.
- [3] Bakonyiné Vince Ágnes – Nagyné Kasza Ilona (1989): *Mozgás – öröm a szabadban: Óvodások tevékeny élete a szabad levegőn.* Multigraf, Budapest. 9.
- [4] Buckingham, David (2005): *Médiaoktatás.* Új Mandátum Könyvkiadó, Budapest. 51–54.
- [5] B. Méhes Vera (1982): *Az óvónő és az óvodai játék.* Tankönyvkiadó, Budapest
- [6] Elkonyin, D. B. (1983): *A gyermeki játék pszichológiája.* Gondolat Könyvkiadó, Budapest
- [7] Kajtár Barna (2006): A számítógép szerepe az élethosszig tartó tanulásban. *Új Pedagógiai Szemle*, 2006. 2. 44–58.
- [8] Kiss Judit (2004): A televízió hatása a kisiskolás gyerekekre. *Új Pedagógiai Szemle*, 2009. 9. 35–39.
- [9] Kósa Éva – Vajda Zsuzsanna (1998): *Szemben a képernyővel.* Eötvös József Könyvkiadó, Budapest
- [10] Kőrösné Mikis Márta (1995): Jelek, jelrendszerek a gyermekek környezetében. In: Villányi Györgyné (szerk.): *Tanulmányok a kisgyermeknevelésről.* Okker Oktatási Iroda. 181–193.
- [11] Molnár Péter (2010): A média szerepe a gyermekek életében. *Módszertani közlemények*, (50) 2. pp 56–62.
- [12] Nagy Andor (1993): *Médiapedagógia: televízió a családban és az iskolában.* Seneca, Pécs. 157–159.
- [13] *Nemzeti Alaptanterv (2012), Magyar Közlöny Lap- és Könyvkiadó Kft, Budapest*
- [14] *Óvodai Nevelés Országos Alapprogramja (2012), Magyar Közlöny Lap- és Könyvkiadó Kft, Budapest*
- [15] Pálfi Sándor (2009): Az óvodai játék környezetkultúrája. <http://ofi.hu/az-ovodai-jatek-kornyezetkulturaja>