

Számítógép-használat óvodáskorban

A cikkben a szülők véleményét vizsgáltuk óvodáskorú gyerekeik számítógép-használatával kapcsolatban. Ennek tanulmányozására 164 kérdőívet dolgoztunk fel. Hipotézisünk az volt, hogy a szülők iskolai végzettségtől függetlenül – igaz, fenntartásokkal – elfogadják a számítógép használatát az óvodáskori képesség- és készségfejlesztésben. A kérdőív ezen felül kiegészítő információkat gyűjtött a szülők végzettségéről, amellyel azt mértük, hogy az iskolai végzettség befolyással van-e a szülők attitűdjére. Kíváncsiak voltunk még a családok számítógépes kultúrájára, valamint az óvodáskori számítógép-használat általános megítélésére.

Bevezetés

A mikor 2003 júliusában az Informatikai és Hírközlési Minisztérium meghirdette az első magyarországi óvoda alapítójáról, Brunszvik Terézről elnevezett pályázatát, merőben más fogadtatást kapott, mint amire számítottak. A pályázat kereteiben a hátrányos helyzetű települések óvodái gyermekeknek kifejlesztett számítógépes eszközökhöz – amit sokan a jelenkori készség- és képességfejlesztés és megismerés legmodernebb és leghatásosabb közegének tartanak – és programcsomaghoz jutottak, ám a meglepően sok ellenvélemény hatására a programot leállították. Az ellenvélemények két csoportba sorolhatók: ahogy az lenni szokott, egy politikai csoportba, amely az eszközök beszerzésével foglalkozott, és egy számunkra relevánsabb csoportra, amely szerint hiba lenne ilyen kora gyermekkorban ezeknek az eszközöknek a használata. A vita egyre inkább a témára irányította a gyermeklélektannal és a gyermeki fejlődéssel, fejlesztéssel foglalkozó kutatók figyelmét. Sorra születtek és születnek napjainkban is a témával foglalkozó beszámolók, cikkek, publikációk, annál is inkább, mivel a terület szünni nem akaró, elképesztő tempójú fejlődése egyre aktuálisabbá teszi a kérdést, hogy lehet-e, illetve kell-e számítógépet alkalmazni az óvodákban akár készségfejlesztés, akár szórakoztatás céljából. Ebben a cikkben arra a kérdésre kerestük a választ, hogy mi a szülők véleménye óvodáskorú gyerekeik számítógép-használatáról. Hipotézisünk az, hogy a szülők, iskolai végzettségtől függetlenül, fenntartásokkal ugyan, de elfogadják a számítógép használatát az óvodáskori képesség- és készségfejlesztésben.

Számítógépek az óvodában

A világon számos olyan kezdeményezés indult el, amelynek keretében az óvodás korú gyermekek számára lehetőség nyílik arra, hogy megismerkedjenek a 21. század alapvető technikai eszközével, a számítógéppel (Knizner, 2000).

Az Egyesült Királyságban 2000-ben lépett életbe a legújabb nemzeti alaptanterv, melyben a számítógép használatával kapcsolatos követelményeket KEY STAGE, azaz kulcsállomásokra bontva fogalmazták meg. Az ottani iskolakezdestől (5 éves kor) fokozatosan vezetik be és építik fel a tudnivalókat, mégpedig sokoldalú alkalmazásokon

keresztül. Az USA alaptantervében második korra elvárják, hogy a gyermek önállóan használja a számítógépet, pozitív attitűdjei legyenek, és önálló kommunikációra legyen képes. A *Victorian*, azaz az ausztrál alaptanterv grafikai, multimédiás, állományrendező és kommunikációs jártasságot vár el az ötéves gyermekektől (*Turcsányiné*, 2004). Magyarországon 2003-ig kellett rá várni, hogy az oktatási szakemberek felismerjék, hogy a fejlődő tudományok szélénél is sebesebben változó világa új tudástartalmakat eredményez. Ezen év júliusában jelent meg az Informatikai és Hírközlési Minisztérium gondozásában egy pályázat, melynek keretében a hátrányos helyzetű települések óvodái speciálisan gyermekeknek kifejlesztett óvodai számítógépes eszközökhöz és programcsomaghoz juthattak (ezeket aztán mint „kakaóbiztos” számítógépeket ismertük meg).

A Brunsvik Teréz program deklarált célja a társadalmi egyenlőtlenségek csökkentése és a digitális analfabetizmus felszámolása. Egy 2002-es vizsgálat (*Török*, 2003) már kimutatta, hogy az óvodába járó gyerekek harmada már használt számítógépet, ám a számítógép csoportszobai felhasználása meglehetősen alacsony volt, az óvodák alig 3 százaléka rendelkezett számítógépet alkalmazó feladatellátási hellyel. Ez a szám 2003-ig alig 0,7 százalékkal növekedett, ami hihetetlenül lassú emelkedés. A számítógépes csoportszobai fejlesztőeszközök és a számítógépet soha nem használt gyerekek aránya a hátrányos helyzetű településeken volt a legnagyobb. Amint az köztudomású, fejlődéslelektani és szociológiai tény, hogy egy felnőtt emberi élet minősége függ a gyermeki szocializáció során eltanult mintáktól (*Bernstein*, 1964). Pierre Bourdieu (1997, 163.) így fogalmazott a kulturális tőke átörökítésének egyenlőtlenségeiről: „...köztudott, hogy a kulturális tőkének a legkorábbi gyermekkortól kezdődő felhalmozása, bármilyen hasznos tevékenység gyors és könnyű elsajátításának előfeltétele, csak azokban a családokban megy akadálytalanul és idővesztés nélkül végbe, amelyek olyan erős kulturális tőkével rendelkeznek, hogy az egész szocializációs időszak egyúttal felhalmozási időszak is.” Ezekhez az egyenlőtlenségekhez hasonlatos annak a lemaradása is, aki nem fér hozzá a korszerű infokommunikációs technológiákhoz, vagy nem tudja kezelni őket.

Ezen egyenlőtlenségek megszüntetését akarták elérni a Brunsvik-programmal. A pályázat keretében 269 óvoda nyert számítógépet, amely a csoportszobai számítógépek arányában egyetlen év alatt 5,6 százalékos növekedést jelentett. A program, bár néhány-szor nem vált fogadtatásban részesült, alapvetően sikeresnek mondható, sőt pedagógiai eredményességét több célzott kutatás és vizsgálat is igazolta (*Bodon*, 2004; *Török*, 2003; *Prazsák*, 2004). Az ellenérvek egy politikai és egy szakmai pólus közé csoportosultak: utóbbi csoport tagjai feleslegesnek, néha egyenesen károsnak tartották a csoportszobai számítógép-használatot. Ugyanakkor érdemes megjegyezni, hogy eme ellenzők legtöbbször laikus, nem éppen szakmai gondolkodású szülő, akiknek elég annyit látniuk a tévben, hogy van számítógépfüggő ember a világban, és máris óvják a gyermeküket, nehogy ők is ilyené váljanak. Erre a későbbiekben bővebben is ki fogunk térni, ízelítőnek néhány mondat a szülőktől: „Hamar függőség alakulhat ki. Magának valóvá válik, agresszívabbak lesznek. Mozgáshiány.” „Hamar függővé válnak a játsszá helyett, és jobb, ha a levegőn játszik.” Érdekes két gondolat abból a korból, amikor a számítógép a kommunikáció legfőbb eszközévé lépett elő (e-mail, live-chat, videotelefon), és amikor a levegő szennyezettsége a nagyvárosokban rendszeresen megközelíti, helyenként át is lépi az egészségügyi határértéket. Többen gondolják úgy kutatásunk megkérdezettjei közül is, hogy az ő korukbeli játékokból jobban tanulnak a gyerekek (*Benedek*, 2006). Az általános addikciótól való félelem után ez a másik sarkalatos pont, ahol kiütözik a szülők és a nem szakmabeliek laikussága, ha úgy tetszik: naivitása. Számos vizsgálat igazolja a számítógép hatékonyságát a készség- és képességfejlesztés terén, ezért is születnek nagy számban különböző oktatóprogramok minden korosztálynak (*Aszalós*, 2009). Nastasi és Clements (1994) szerint a számítógépes játékok elképesztően segíthetik az óvodáskorú és kisiskolás gyerekek potenciális fejlődését, beleértve a finom motorikus mozgást, fej-

lett matematikai gondolkodást, fokozott kreativitást. Továbbá a számítógépek javítják a gyerekek önértékelését, a nyelvi kommunikáció és a kooperáció magasabb szintre kerül. A gyerekek gyakrabban megosztják a vezető szerepet, és pozitív hozzáállásuk lesz a tanuláshoz. Még a gyermekkori számítógép-használatot feleslegesnek tekintő szakírók is elismerik a számítógép e téren mutatkozó fejlődését, és felhívják a figyelmet a folyamatos fejlesztések fontosságára (Haugland, 1992).

A Brunsvik-programról megkérdezett szülők többsége a számítógépet a kognitív készségek terén egyértelműen hasznosnak tekintette, míg fizikális és szociális szempontból ellenben kockázati tényezőnek tartotta. Összességében a szülők 92 százaléka tartja helyesnek, hogy gyermeke számítógépet használ az óvodában, mindössze 5,5 százaléka ellenezte ezt (Török, 2006). A Medián felmérésére hivatkozva a teljes lakosság arányában 53 százalékos a Brunsvik program támogatottsága, leginkább a program által célzott településeken élők támogatják a programot, a falvakban élők 63 százaléka ért egyet a program céljaival, míg a fővárosiak 42 százaléka helyesli azt (Prazsák, 2004). Itt is látszik, hogy a program alapvető célját elérte, azaz közelebb hozta a jelenkort a lemaradt településeknek. Az óvodapedagógusok 92 százaléka találta hasznosíthatónak a programot és a gépeket, a legtöbbszörüknek pusztán ergonómiai kifogásaik akadtak. Bár az óvónők 85 százaléka hallott a programot kísérő, igencsak erős ellenkampányról, mégis mindössze 15 óvónő ad igazat a kampánynak, és 97 százalék ajánlaná azt más óvodáknak is (Prazsák, 2004).

Mindent összegezve kimondhatjuk, hogy a hevesen támadott program sikeres volt, elérte fő célját, és megérdemli, hogy Brunsvik Teréz nevét viselje. Ugyanekkor rávilágított arra, hogy mennyire fontos a számítógépes készségfejlesztés óvodapedagógusi képzésbe integrálása, hogy napra kész információkkal és kompetenciákkal felvértezve nevelhessék ki a jövő gyermekeit. Mivel a Központi Statisztikai Hivatal 2007-es, a háztartások infokommunikációs (IKT) eszközökkel való ellátottságára vonatkozó felmérése alapján a háztartásoknak alig 54 százaléka rendelkezik valamilyen számítógéppel és 38,4 százaléka internetkapcsolattal, az elektronikus leszakadás elkerülése végett mindenképpen az óvodára és az iskolára hárul az a feladat, hogy megismertesse a gyerekeket a számítógép-használattal. A pedagógusok felelőssége nagy, hiszen nekik kell a helyes számítógép-használatra megtanítani az óvodásokat és a kisdíjakokat, hiszen a számítógép nevelési célú alkalmazásán keresztül befolyásolhatják az otthoni géphasználati szokásokat.

A felmérés

Az előzőekben próbáltuk minél több példán keresztül szemléltetni, mennyire fontos a számítógépek és a számítástechnika szerepe az óvodai képesség- és készségfejlesztés modern módszerei terén. A szakemberek többsége egyre inkább belátja a téma fontosságát, és elismeri a terület jelentőségét, ám mielőtt elkezdenénk foglalkozni a számítógép általános eszközzé avaszásával, számolnunk kell a változásokban leginkább érintettebb réteg, a szülők véleményével.

Kutatásunkban öt óvodában valamivel több mint 300 egységes kérdőívet juttattunk el a szülőkhöz. Ebből 164 értékelhető kérdőív érkezett vissza. Minden óvodában, kiscsoporttól nagycsoportig, vegyesen kérdeztük meg a szülőket:

- 53 szülőt a Hajdúböszörményi Pedagógiai Főiskola Gyakorló Óvodájából,
- 37 szülőt a nyíregyházi Arany Körte Óvodából,
- 24 szülőt a nyíregyházi Margaréta Óvodából,
- 26 szülőt a debreceni Empátia alapítványi óvodából és
- 24 szülőt a Nefejejs Óvodából (Nyíregyháza-Oros).

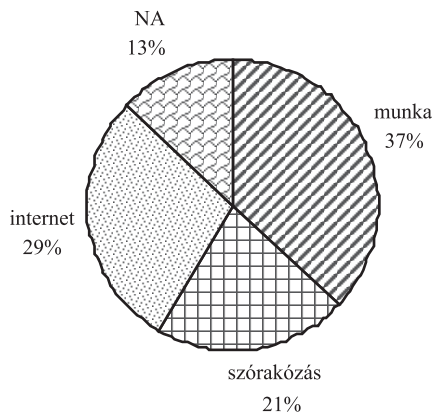
A kérdőív három egységből állt. Az első részben kíváncsiak voltunk a családok számítógépes kultúrájára, valamint az óvodáskori számítógép-használat általános megítélésére. A számítógépes kultúra alatt azt értjük, milyen rendszerességgel és mire használják a számítógépet, kipróbálják-e a számítógépes játékokat, mielőtt megengedik gyermekeiknek, hogy játsszanak vele, figyelik-e, hogyan játszik a gyerek, ismer-e olyan oldalakat a szülő, amelyen gyerekeknek szánt tartalom található. A második részben a kérdőív első sorban a szülők attitűdjét mérte a számítógépekkel kapcsolatban, minden ilyen típusú kérdésre 1–7-ig terjedő Likert-skálán kellett a szülőknek választ adniuk, ahol 1 jelentette a teljes egyet nem értést, míg a 7 a teljes egyetértést. A kérdőív utolsó részében kiegészítő információkat gyűjtöttünk a szülők végzettségéről, a család számítógépes ellátottságáról, valamint arról, hogy milyen óvodai különfoglalkozásért lennének hajlandók fizetni. Ezzel azt mértük, hogy az iskolai végzettség, a számítógépes ellátottság befolyással van-e a szülők attitűdjére. (A kérdőív megtalálható a mellékletben.)

A kérdőívek feldolgozása közben megállapítottuk, hogy nincs szignifikáns eltérés a válaszok között, ezért a továbbiakban együtt kezeltük a különböző óvodákból kapott adatokat. Az adatok feldolgozásához az Excel-táblázatkezelőt és az SPSS for Windows 12.0 statisztikai programcsomagot használtuk.

A szülők számítógépes kultúrája

Első kérdésünkben a szülők számítógép-használati szokásairól érdeklődtünk. Megkérdeztük, hogy szoktak-e számítógépet használni, igen válasz esetén pedig rákérdeztünk arra is, hogy mire használják. A megkérdezettek 89,2 százaléka használja a számítógépet. Ez a magas arány azt mutatja, hogy az információs társadalom gyors fejlődése valójában elkerülhetetlenné teszi a számítógép-használatot. A számítógép napjainkban nemcsak munkaeszközként funkcionál, hanem a kapcsolattartásban és a szórakozásban is fontos szerepet tölt be.

A kiegészítő kérdéseinkre adott válaszokat három nagy csoportba osztottuk: munka, internet és szórakozás. A munkacsoportba soroltuk az olyan válaszokat, mint a szövegszerkesztés, táblázatkezelés, előadás-készítés, programozás stb., az internet csoportjába kerültek az újságolvasás, a levelezés és az iwiw; míg a szórakozás kategóriába a játékokkal, zenével és filmmel kapcsolatos válaszokat soroltuk.



1. ábra. Mire használják a szülők a számítógépet?

A következő kérdésünkben az iránt érdeklődtünk, hogy ismernek-e olyan internetes oldalakat, amelyeken képességfejlesztő játékok, gyerekeknek szánt tartalom található. Kutatásunk során itt ért az első komolyabb meglepetés: bár a szülők 89,2 százaléka napi

rendszerességgel használ számítógépet, meglepően kevesen, mintegy 54,27 százalékuk (a számítógépet használók 60,84 százaléka) vallja magáról, hogy ismer olyan internetes oldalakat, amelyeken képességfejlesztő játékok, gyerekeknek szánt tartalom található. Kontrollkérdésünkre, miszerint ismeri-e az egyszervolt.hu internetes oldalt (mely a leglátogatottabb gyerekeknek készült oldal), a szülők 46,36 százaléka válaszolt igennel (ami a képességfejlesztő játékokat ismerő szülők 76,2 százaléka). Ezek az adatok már csak azért is megdöbbenőek, mert míg a szülők csupán 37 százaléka használja a számítógépet munkára, addig internetre és szórakozásra a szülők 50 százaléka szakít időt minden nap. A gond gyökere talán ott lehet, hogy a szülőket nem tájékoztatják megfelelően, sőt kutatásunkból kiindulva egyáltalán nem tájékoztatják sem óvodában, sem pedig gyerekeknek szánt rendezvényeken. A szülők 37 százaléka ismerőstől, 40 százaléka médiából hallott az egyszervolt.hu oldalról, míg az óvodát vagy gyermekrendezvényt a 164 szülőből egyetlen szülő sem említette.

Véleményünk szerint az óvodapedagógusok feladata is volna, hogy megfelelően tájékoztassák a szülőket arról, hogy hol, milyen játékokkal érdemes játszania csemetéiknek, valamint arról is, hogy hogyan.

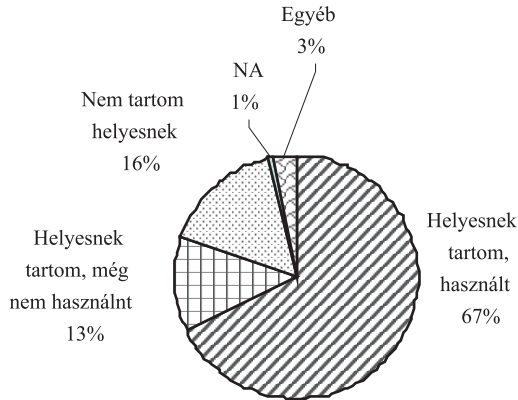
A kérdőív első három kérdése („Szokott-e Ön számítógépet használni?” „Ismer-e olyan oldalt amelyen képességfejlesztő játékok, gyerekeknek szánt tartalom található?” „Ismeri-e az egyszervolt.hu oldalt?”) esetén arra is kíváncsiak voltunk, hogy a kérdésekre adott válaszok mennyire függenek egymástól. Ennek megállapítására az SPSS-program segítségével, az első és második, illetve a második és a harmadik kérdés esetén χ^2 próbát végeztünk, és kiszámoltuk a Pearson-féle korrelációs együtthatót. Nullhipotézisünk az volt, hogy ezek a válaszok függetlenek egymástól. A χ^2 próba eredménye alapján viszont mindkét esetben el kellett vetnünk a nullhipotézist, a Pearson-féle korrelációs együtthatóval pedig megállapítottuk a függőség erősségét. A számítógéphasználat és a készségfejlesztő anyagok ismerete között csak gyenge ($r=+0,386$), míg a készségfejlesztő anyagok és az [Egyszervolt.hu](http://egyszervolt.hu) honlap ismerete között közepes erősségű függőséget ($r=+0,570$) állapíthattunk meg. Ez az eredmény alátámasztja az előbbi megállapításainkat, miszerint a számítógépet használó szülők jártasabbak a gyerekek által használható számítógépes játékokban, noha a tájékozottságuk nekik is hiányos.

Az óvodáskori számítógéphasználat megítélése

A második kérdéskörben arra voltunk kíváncsiak, hogy hogyan viszonyulnak a szülők óvodáskorú gyermekeik számítógép-használatához. Abban az esetben, amikor a szülők helyesnek tartották a számítógép-használatot, arra is rákérdeztünk, hogy ők kipróbálják-e a gyerekeknek szánt játékokat, illetve együtt játszanak-e a gyerekekkel. A kérdések a következők voltak:

A 2. ábra alapján megállapíthatjuk, hogy a szülők 80 százaléka helyesnek tartja, hogy egy óvodáskorú gyerek számítógépet használjon. Ebből 13 százaléknál az a szülő, aki megengedné ugyan a számítógép-használatot a gyerekének, de valószínűleg otthon nincs erre lehetősége. Ebben az esetben viszont már megjelenik az elektronikus leszakadás problémája.

A felmérésből az is kiderül, hogy a szülők kétharmadának gyereke játszik számítógépes játékokkal. Ezzel természetesen önmagában nézve semmi probléma nincs, hiszen a gyermeki lét őseleme a játék. Minden játéknak van azonban árnyoldala is. A szülők válaszai szerint a gyerekek 35 százaléka játszik szórakoztató játékokkal, amelyek a világról néha-néha torz képet reprezentálnak a gyerekek számára, esetleg olyan agresszív elemeket tartalmaznak, amelyek nem kisgyerekeknek valók. Ilyenkor elsősorban a szülő feladata volna, hogy kipróbálja az új játékokat gyermeke előtt, hogy megbizonyosodjon arról, hogy a játék minden eleme megfelel-e gyermeke számára. Ennek ellenére az igen-



2. ábra. Az óvodáskori számítógép-használat megítélése

nel válaszoló szülők alig 58 százaléka nyilatkozott amellet, hogy rendszeresen kipróbálja az új játékokat, és csak 14 százalékuk mondta, hogy néha kipróbálja. A két csoport együttesen is csak az igennel válaszoló szülők alig több mint kétharmadát teszi ki. Valljuk be, ez az arány igencsak alacsony. A szülők feladata természetesen nem merül ki abban, hogy a szórakoztató FPS (lövöldözős játék), valamint MMORPG (szerepjáték) játékokat kipróbálják gyerekük előtt. A szülők szerint a gyerekek 46 százaléka játszik képesség- és készségfejlesztő játékokkal. Feladatuk itt az volna, hogy figyeljék gyerekeiket, esetlegesen segítsék őket, ha elakadnának, olvassák fel a feladatokat, magyarázzák el a gyerekeknek az instrukciókat. Az igennel válaszoló szülők alig több mint fele szakít erre időt, ugyanis ennyien állítják, hogy általában leülnek gyermekeik mellé, és figyelik, hogy hogyan játszanak. 41 százalékuk csak néha vagy ritkán szán időt ugyanerre a tevékenységre. Ezeket az adatokat figyelembe véve mondjuk azt, hogy az óvodapedagógusoknak feladatuk lenne a szülők számítógépes kultúrára oktatása, és hogy megtanítsák mind a gyerekeknek, mind a szülőnek a helyes számítógép-használat mikéntjét.

A szülők attitűdvizsgálata

A kérdőív legterjedelmesebb része az attitűdvizsgálat volt. 12 állításon keresztül a szülők 1-től 7-ig terjedő Likert-skálán fejezhették ki egyetértésüket (7), illetve egyet nem értésüket (1). Az állítások a következők voltak:

A számítógép használatát már kisgyermekkorban érdemes megtanulni.

A képességfejlesztés fontos eszköze a számítógép.

Ma már a számítógépes képességfejlesztő játékok hatékonyabbak a fejlesztésben, mint a hagyományos játékok (mint például Lego, kirakó, baba, kisautó, villanyvasút, stb.).

A képességfejlesztő játékok biztonságos és megbízható eszközei gyerekeink képzésének.

Manapság a kisgyermek túl sok időt töltenek a számítógép előtt.

A számítógépes játékokból csak rosszat tanulhatnak a gyerekek.

A számítógépes játékok rombolóan hatnak a gyerek fantáziájára.

A számítógépes játékok elzárják a gyerekeket a külvilágtól.

Minden játéknak van negatív hatása, ez alól a képességfejlesztő játékok sem kivételek.

Azok, akik azt mondják, hogy a képességfejlesztő játékok rosszak, azok nem követik a technika fejlődését.

Egy kisgyermekes háztartás alapvető kelléke a számítógép.

Egy modern óvodai csoportszoba alapvető kelléke a számítógép.

A kérdéseket elemezve megállapíthatjuk, hogy az 1–4. és 10–12. állítások pozitívan viszonyulnak a számítógép-használathoz, míg az 5–9. állítások negatívan. Ahhoz azonban, hogy jobban átláthassuk a válaszadók különböző állításokra vonatkozó attitűdjét, három csoportba csoportosítottuk a válaszokat. Az 1–3. válaszok képezték az egyik csoportot, a 4–5. válaszok a második csoportot, míg a 6–7. válaszok a harmadik csoportot. Az 1. táblázat alapján megállapíthatjuk, hogy az első két állítás, azaz a kisgyermekkori számítógép-használat és a számítógép mint képességfejlesztő eszköz esetén a szülők attitűdje inkább semleges. A harmadik állításban a hagyományos játékokat hasonlítjuk össze a számítógépes képességfejlesztő játékokkal. Itt észrevehető, hogy a megkérdezettek közel háromnegyede úgy gondolja, hogy a hagyományos játékok hasznosabbak. A negyedik kérdés a számítógépes játékok biztonságára vonatkozik. Itt észrevehető, hogy a szülők attitűdje közel egyenlő arányban pozitív, illetve semleges. Viszont a szülők több mint a fele teljes mértékben egyetért azzal, hogy a gyerekek manapság túl sok időt töltenek a gép előtt (5. kérdés).

1. táblázat. A szülők attitűdje a kisgyermekkori számítógép-használattal kapcsolatban

	1.kérd.	2.kérd.	3.kérd.	4.kérd.	5.kérd.	6.kérd.
1–3	22%	30%	74%	19%	16%	67%
4–5	42%	43%	23%	40%	32%	29%
6–7	36%	27%	4%	41%	52%	4%

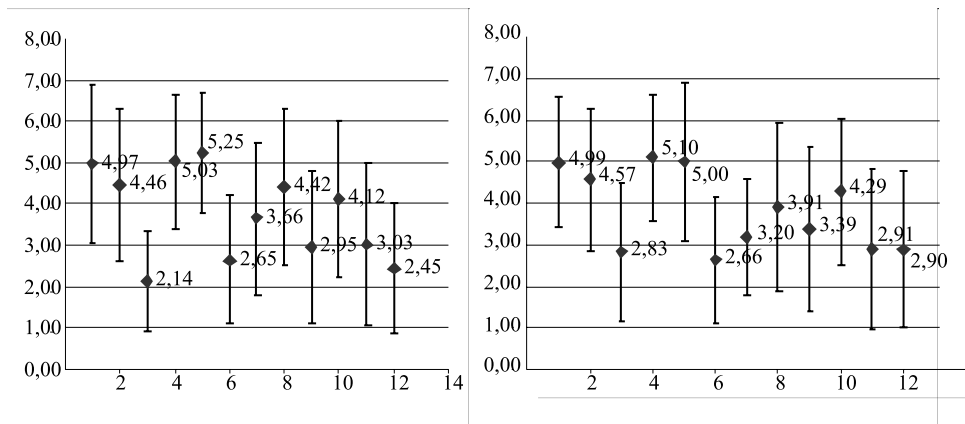
	7.kérd.	8.kérd.	9.kérd.	10.kérd.	11.kérd.	12.kérd.
1–3	48%	35%	57%	35%	67%	66%
4–5	42%	36%	29%	42%	22%	27%
6–7	10%	29%	14%	23%	11%	7%

Amint azt a második fejezetben megmutattuk, léteznek olyan számítógépes játékok, amelyek hasznosak lehetnek a gyerekek képesség- és készségfejlesztésében. A szülők több mint kétharmada is úgy gondolja, hogy a számítógéptől nem csak rosszat lehet tanulni (6. kérdés). A megkérdezettek majdnem fele nem ért egyet azzal, hogy a számítógépes játékok rombolóan hatnának a fantázia fejlődésére, 42 százalékuk hozzáállása pedig semleges. A nyolcadik kérdés nagyon megosztotta a szülőket, alig több mint egyharmaduk nem ért egyet azzal, hogy a számítógép elzárja a gyereket a külvilágtól, míg 29 százalékuk pedig úgy gondolja, hogy ez igenis bekövetkezik. Ez a kérdés is rámutat arra, hogy milyen nagy is a szülők felelőssége, hiszen nekik kell kontrollálni gyerekeik géphasználatát, és rávezetni őket arra, hogy a valódi emberi kapcsolatok milyen értékek: természetesen jó dolog játszani egy számítógépes játékon, de legalább ugyanolyan jó egy vagy több társunkkal közösen focizni, bújócskázni, babázni. A kilencedik kérdés esetében a szülők több mint fele viszont úgy gondolja, hogy a képességfejlesztő játékoknak is lehetnek negatív hatásai. A „Nem követi a technika fejlődését az, aki szerint a képességfejlesztő játékok rosszak” állítás is eléggé megosztotta a válaszokat. Legtöbbször inkább a semleges álláspontot választották, ezzel is alátámasztván azt a bizonytalanságot, amely ezt a kérdést övezi. A 11. és 12. kérdésből egyértelműen látszik, annak ellenére, hogy a szülők 41 százaléka azt tartja, a számítógépes képességfejlesztő játékok megbízható eszközei a gyerekek képzésének, abban már nem értenek egyet, hogy ez nem nélkülözhetetlen otthon, illetve az óvodában. A megkérdezettek több mint kétharmada úgy látja, hogy a gyerek fejlődésének ez nem nélkülözhetetlen pontja.

A következő lépésben a válaszok függőségének vizsgálatára megpróbáltunk χ^2 próbát végezni. Ahhoz, hogy elvégezhető legyen a χ^2 próba, tovább kellett szűkítenünk a válaszok csoportosítását. Két csoportot alkottunk: inkább nem ért egyet az állítással (az 1–4. választ választotta), illetve inkább egyetért az állítással (5–7. válasz). Nullhipotézisünk

ebben az esetben is az volt, hogy a válaszok függetlenek egymástól. Abban az esetben, amikor elvégezhető volt a χ^2 próba, rendszerint függetlenséget vagy elhanyagolható erősségű függést állapíthattunk meg. Kivételt ez alól az első és második, illetve a hetedik és a nyolcadik kérdés képezett. Ebben a két esetben közepes erősségű függés volt kimutatható ($r=+0,549$, illetve $r=+0,515$). Ha megnézzük az 1–2. állításokat, mindkettő pozitívan viszonyul a számítógépekhez. Aki szerint a készségfejlesztésre használható a számítógép, az már a kisgyerekeknek is a kezébe adná azt. Ha pedig valaki szerint a számítógép az ördög műve, akkor az védi a gyerekeket tőle, s a régi, jól bevált eszközöket használja készségfejlesztésre. A 7–8. állítások negatívan viszonyulnak a számítógépekhez: a magába zárkózó, fantáziaszegény gyerek, majd felnőtt képét vetítik elének. Ez egy jól ismert sztereotípiára, hisz mit lát a szülő? Csak a gép előtt játszó, a külvilággal nem törődő gyereket. Ahhoz aktív számítógéphasználónak kell lenni, hogy tudja, hogy a gyereke esetleg emberek tucatjaival cseveg, vagy játszik különféle fantáziavilágokban.

A kérdőív harmadik felében személyes kérdéseket is feltettünk. Pontosabban megkérdeztük, hogy van-e otthon számítógépük illetve hogy mi az iskolai végzettségük. E kérdések alapján részletesebben vizsgáltuk a szülők attitűdjét. A teljes mintát két változó mentén csoportokra bontottuk. Az első változó alapján három csoportot különböztettünk meg: akiknek van számítógépük (a válaszadók 85,98 százaléka), akiknek nincs számítógépük, de tervezik a vásárlást (a válaszadók 9,76 százaléka), valamint akiknek nincs és nem is tervezik, hogy vesznek (a válaszadók 4,27 százaléka). A második változó az iskolai végzettségre vonatkozott, ez négy csoportot jelentett: főiskolai/egyetemi végzettség: 39,63 százalék, középiskolai végzettség: 42,98 százalék; szakmunkásképző: 15,24 százalék; nyolc általános: 2,44 százalék. Ezen csoportok attitűdjét aszerint vizsgáltuk, hogy adott kérdésre mekkora átlagpontszámot adtak. Az első kérdés arra vonatkozott, hogy a számítógép használatát már kisgyermekkorban érdemes-e megtanulni. A szülők többsége (26,83 százalék) teljes mértékben egyetértett ezzel. A bontott csoportok közül gyakorlatilag megegyező pontszámokat kaptunk: a számítógéppel rendelkezők 4,98 százalék, a nem rendelkezők 4,69 százalék, az érettségivel rendelkezők 4,99 százalék, a főiskolával rendelkezők 4,97 százalék, a szakmunkásképző végzettséggel rendelkezők 4,24 százalék átlagpontot produkáltak. Kiugró érték kizárólag a „nincs számítógépünk és nem is igényeljük” csoporttól volt, 1,5 szórással mellett 3,43-os átlagpontot választottak (3. ábra).



3. ábra. Az egyetemi végzettséggel, illetve az érettségivel rendelkezők válaszai a 12 attitűdkérdésre

Összefoglalva azt mondhatjuk, hogy a szülők pozitív attitűddel reagáltak arra az állításra, hogy „a képességfejlesztés fontos eszköze a számítógép”. Teljes mértékben egyetértettek azzal, hogy a képességfejlesztő játékok biztonságos és megbízható eszközei

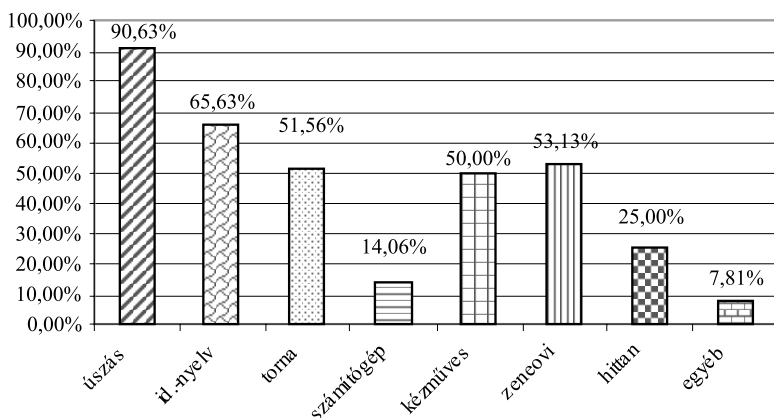
gyerekeink képzésének, és elutasították, hogy a számítógépes játékokból csak rosszat tanulhatnak a gyerekek, valamint azt, hogy minden játéknak van negatív hatása, az alól a képességfejlesztő játékok sem kivételek. A szülők nagy része egyetértett azzal az állítással, hogy akik azt mondják, hogy a képességfejlesztő játékok rosszak, nem követik a technika fejlődését.

Ezzel szemben a szülők meggyőző többsége nem gondolja úgy, hogy a számítógépes képességfejlesztő játékok hatékonyabbak, mint a hagyományos játékok, és egyetértenek azzal, hogy a gyerekek túl sok időt töltenek számítógép előtt, valamint hogy a számítógépes játékok elzárják a gyereket a külvilágtól. A szülők szignifikánsan elutasítják, hogy egy kisgyermekes háztartás, illetve egy modern óvodai csoportszoba alapvető kelléke a számítógép. Mint már említettem, két változó szerint megvizsgáltuk a csoportokat. Szignifikáns különbségek a számítógép rendelkezésre állása alapján elválasztott csoportok között mutatkozik. A számítógéppel rendelkezők szignifikánsan pozitívabb attitűdöket mutatnak, mint a számítógéppel nem rendelkezők. Az iskolai végzettség mentén szétválasztott csoportok nem mutatnak szignifikáns különbséget, csupán annyit jegyezhetünk meg, hogy az érettségivel rendelkező csoport némileg pozitívabb attitűdökkel viseltetik az óvodai számítógép-használat kérdéskörén belül.

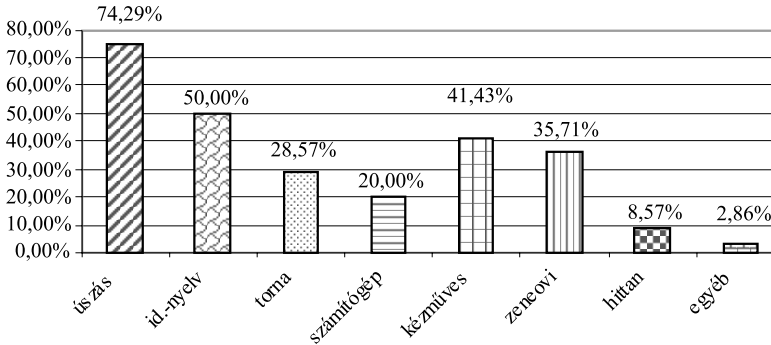
Óvodai különfoglalkozás és a számítógép

Kérdéskörünk utolsó csoportjában arra is kíváncsiak voltunk, hogy hány szülő választana gyerekének az óvodában számítógépes különfoglalkozást, ha fizetni kellene érte. Ezzel a valódi igényeket próbáltuk felmérni, mert ingyen akárhány különfoglalkozást elfogadnak a szülők. Ha viszont fizetni kell, már alaposan megnézik, hogy mire is költenek. A válaszok alapján a legkedveltebb az úszás, melyet az idegennyelv-oktatás és a kézműves foglalkozás követ. A számítógépes különfoglalkozás lemaradt a dobogós helyekről. Nézzük meg ennek az okait! A mintát megint a korábban jelzett csoportokra bontottuk. Az otthon számítógéppel rendelkezők esetében a számítógépes különfoglalkozás az utolsó előtti helyen végzett, alig 18,44 százalékkal, amivel éppen csak megelőzte a hittant (4. ábra). A számítógépet vásárolni szándékozókat kategóriában ez a foglalkozás már 31,25 százalékot kapott, amivel maga mögé sorolta a hittan mellett a tornát is.

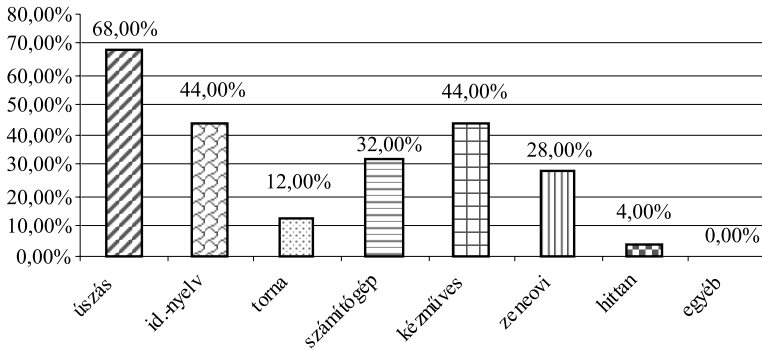
Hasonlóan megcsináltuk a csoportbontást iskolai végzettség alapján. Három csoportot határoztunk meg: egyetemi/főiskolai végzettséggel, érettségivel, illetve szakmunkásképzővel rendelkezők. Ebben az esetben a számítógépes különfoglalkozás iránti igény igen érdekesen alakult.



4. ábra. Főiskolai/egyetemi végzettséggel rendelkezők óvodai különfoglalkozás választása



5. ábra. Érettségivel rendelkezők óvodai különfoglalkozás választása



6. ábra. Szakmunkásképző végzettséggel rendelkezők óvodai különfoglalkozás választása

A 12. ábrát elemezve megállapíthatjuk, hogy minél alacsonyabb valakinek az iskolai végzettsége, annál inkább igényt tart a számítógépes különfoglalkozásra. Egy felsőfokú végzettségű szülő mindennapi életében, a munkájának köszönhetően óhatatlanul jelen van a számítógép. Mivel a gyerek a szülei példáját utánozza, feltételezzük, hogy ezek a gyerekek, szülei segítségével, leültek már a számítógép elé. Ennek következtében a szülők fölöslegesnek tartják, hogy olyan foglalkozásért fizessenek, amit a gyerek otthon is megkaphat. Alacsonyabb iskolai végzettség esetén a számítógép nem biztos, hogy munkaeszköz, ezért lehet, hogy ritkábban használnak otthon gépet. Az információs társadalom fejlődését követve viszont fontosnak tartják, hogy gyerekeik minél hamarabb elsajátítsák a készségszintű számítógép-használatot. Ennek ellenére meg kell jegyeznünk, hogy a szakmunkásképzőt végzett szülőknek is csak egyharmada választotta a számítógépes különfoglalkozást. Tehát összegezve azt állapíthatjuk meg, hogy csak azoknál van valós igény a számítógépes tevékenységekre, ahol a gyerekeknek nem természetes közeg otthon a számítógép. A digitális leszakadás megakadályozására az érintett szülőknél van hajlandóság, jó lenne, ha ezt ki tudnák használni, s az óvodák is részt vehetnének ebben a folyamatban.

Török Balázs (2003) 4138 szülőt kérdezett meg ezzel a témával kapcsolatban. A mi mintánk lényegesen kisebb, viszont reprezentatívnak tekinthető. 7 év telt el a két felmérés között, ezért érdemes megvizsgálnunk, hogy hogyan változott (az azonos kérdések esetében) a szülők attitűdje ezzel a témával kapcsolatban. Az iskolai végzettség aránya a két mintában hasonló volt. 2001-ben az óvodáskori számítógép-használattal a megkérdezett szülők 55,2 százaléka értett egyet, míg a mi felmérésünkben ez az arány már 80 százalék volt. A kisgyerekes családok mintegy 57,6 százalékának volt számítógépe 2001-ben, ez mára már 89,2

százalékra növekedett. Ennek alapján megállapíthatjuk, hogy az infokommunikációs technikák fejlődésének köszönhetően a szülők számítógép-ellátottsága jobb, attitűdjük a kisgyermekkorai számítógép-használattal kapcsolatban pedig pozitívabb lett.

Összegzésként tehát elmondhatjuk, hogy a szülők többsége támogatja az óvodai számítógép-használatot iskolai végzettségre vagy előzetes számítógépes tapasztalatra való tekintet nélkül. Ez a megállapítás alátámasztja hipotézisünket.

Összefoglalás

Cikkünkben a szülők véleményét vizsgáltuk óvodáskorú gyerekeik számítógép-használatával kapcsolatban. Ennek tanulmányozására 164 kérdőívet dolgoztunk fel. Hipotézisünk az volt, hogy a szülők, iskolai végzettségtől függetlenül, fenntartásokkal ugyan, de elfogadják a számítógép használatát az óvodáskori képesség- és készségfejlesztésben. A kérdőív elsősorban a szülők attitűdjét mérte a számítógépekkel kapcsolatban. Kíváncsiak voltunk még a családok számítógépes kultúrájára, valamint az óvodáskori számítógép-használat általános megítélésére. Az eredmények azt mutatják, hogy az információs társadalom gyors fejlődése valójában elkerülhetetlenné teszi a számítógép-használatot: a szülők 89,2 százaléka használ rendszeresen számítógépet. Azt is megállapítottuk, hogy a számítógépet használó szülők jártasabbak a gyerekek által használható számítógépes játékokban, de a tájékozottságuk nekik is hiányos. A felmérésből az is kiderül, hogy a szülők kétharmadának gyereke játszik számítógépes játékokkal. A szülők attitűdvizsgálata azt mutatta: annak ellenére, hogy a szülők 41 százaléka azt tartja, hogy a számítógépes képességfejlesztő játékok megbízható eszközei a gyerekek képzésének, abban már nem értenek egyet, hogy ez nem nélkülözhetetlen otthon, illetve az óvodában. A megkérdezettek több mint kétharmada úgy látja, hogy a gyerek fejlődésének ez nem nélkülözhetetlen pontja.

Kérdéskörünk utolsó csoportjában arra is kíváncsiak voltunk, hogy hány szülő választana gyerekének az óvodában számítógépes különfoglalkozást, ha fizetni kellene érte. A kérdőívek feldolgozása után arra a következtetésre jutottunk, hogy, csak azoknál a szülőknél van valós igény a számítógépes tevékenységekre, ahol a gyerekeknek nem természetes közeg otthon a számítógép. Kutatásunkból az is kiderült, hogy a szülőket nem tájékoztatják sem óvodában, sem pedig gyerekeknek szánt rendezvényeken a számítógép által nyújtott lehetőségekről. Végeredményben megállapítottuk, hogy a szülők többsége fenntartásokkal ugyan, de támogatja az óvodai számítógép-használatot, iskolai végzettségre vagy előzetes számítógépes tapasztalatra való tekintet nélkül.

A számítógépes készség- és képességfejlesztő játékoknál a mozgás, a hang, a látvány együttesen hatékony rögzítést tesz lehetővé. Az önálló munkát támogatja, így a gyermek figyelemkoncentrációja folyamatosan magas. A visszajelzések a gyermek támaszigényét kielégítik, a felnőttnek való megfelelés szorongató kényszere nélkül. Lehetővé teszi a kényelmes, elmélyült munkát a gyermek saját tempójában. A beépített segítő lehetőségek biztonságot nyújtanak. Maga a számítógép-használat is olyan motivációs erő, amelyről kár lenne lemondani.

Irodalom

Aszalós L. (2009): *Online and offline logic tests*. The Ninth International Conference on Technology in Mathematics Teaching, Metz, 2009.
 Benedek Zs. (2006): *Számítógép kontra mozgás. Óvodai Kukucska*, 2. 2. <http://www.siklodolorinc.uv.ro/ovk4.html>
 Bernstein, B. (1964): *Family role systems*. Communication and Socialization, Chicago.

Bodor P. (2004): *A Brunsvik Teréz óvodai számítógépes program monitoring kutatása*. Kutatási beszámoló. http://www.ihm.gov.hu/data/33506/brunsvik_monitor.pdf
 Bourdieu, P. (1997): *Gazdasági tőke, kulturális tőke, társadalmi tőke. A társadalmi rétegződés komponensei*. Új Mandátum, Budapest.

Haugland, S. W (2000): *Computers and Young Children?* ERIC Digest. <http://ericecece.org/pubs/digests/2000/haugland00.html>

Knizner A. (2000): *Az óvodai informatikai nevelés elmélete és gyakorlati lehetőségei.* <http://www.oki.hu/oldal.php?kod=gyermek-Knizner-ovodai&tipus=cikk>

Nastasi, B. K. – Clements, D. H. (1994): Effectance motivation, perceived scholastic competence, and higherorder thinking in two cooperative computer environments. *Journal of Educational Computing Research*, 3. 249–275.

Prazsák Gergő (2004): *A Brunszvik Teréz óvodai számítógépes program fogadtatása.* http://www.nhit.hu/data/45694/brunszvik_fogadtatas.pdf

Török B. (2003): *Számítógép-használat óvodáskorban. Az országos szülővizsgálat eredményei alapján.* <http://www.oki.hu/oldal.php?tipus=cikk&kod=iii-Torok>

Török Balázs (2006): *Számítógépek az óvodában.* www.hier.iif.hu/hu/letoltes.php?fid=kutatasok/350

Turcsányiné Szabó Márta (2004): Számítógépet az ovisoknak. *Új Pedagógiai Szemle*, 1. sz. <http://www.oki.hu/oldal.php?tipus=cikk&kod=2004-01-vt-Turcsanyine-Szamitogepet>

Melléklet

Kérdőív

(Kedves Szülők! A kérdőív kitöltésével elősegítik egy Tudományos Diákköri dolgozat elkészítését. A kérdőív kitöltése névtelen. Segítségüket előre is köszönöm.)

1. Szokott Ön számítógépet használni?

Igen Nem

Ha Igen, mire használja? *1. tv-t, 2. új dolgok elismerésére, kedve*

2. Ismer-e olyan internetes oldalakat, amelyen képességfejlesztő játékokok, gyerekeknek szánt tartalom található?

Igen Nem

Ha Igen, melyek ezek az oldalak? *Mimi-mat, Egyszerűlt*

3. Ismeri-e az Egyszervolt.hu internetes oldalt?

Igen Nem

Ha Igen, hol hallott róla? *Ha nem hallottam, ezért nem tudok róla.*

4. Az óvodáskori számítógép-használat megítélése: (A négy válasz (A, B, C, D) közül kérem csak egyet jelöljön meg.)

A. Helyesnek tartom, a gyermekem már használt is számítógépet. (Ebben az esetben kérem válaszoljon még az alábbi három kérdésre.)

a. Milyen játékokkal játszik gyermeke? *Egyszerűlt*

b. Ha gyermeke számítógéppel játszik, leül mellé és vele játszik vagy figyelni, hogy hogyan játszik?

Igen Nem Néha, ha ráérek

c. Mielőtt gyermeke új játékkal játszik, kipróbálja a játékot

Igen Nem Néha, ha ráérek

B. Helyesnek tartom, bár a gyermekemnek még nem volt alkalmja számítógépet használni.

C. Nem tartom helyesnek, hogy gyermekem óvodáskorában számítógépet használjon.

Kérem, indokolja választát :.....

D. Egyéb vélemény:.....

5. Kérem 1-től 7-ig értékelje az alábbi állításokat!

- A számítógép használatát már kisgyermekkorban érdemes megtanulni.

(egyáltalán nem értek egyet) 1 2 3 4 5 6 7 (teljes mértékben egyetértek)

- A képességfejlesztés fontos eszköze a számítógép.

(egyáltalán nem értek egyet) 1 2 3 4 5 6 7 (teljes mértékben egyetértek)

- Ma már a számítógépes képességfejlesztő játékok hatékonyabbak a fejlesztésben mint a hagyományos játékok(mint pl. Lego, kirakó, baba, kisautó, villanyvasút, stb.).

(egyáltalán nem értek egyet) 1 2 3 4 5 6 7 (teljes mértékben egyetértek)

• A képességfejlesztő játékok biztonságos és megbízható eszközei gyerekeink képzésének.
 (egyáltalán nem értek egyet) 1 2 3 4 5 6 7 (teljes mértékben egyetértek)

• Manapság a kisgyermek túl sok időt töltenek a számítógép előtt.
 (egyáltalán nem értek egyet) 1 2 3 4 5 6 7 (teljes mértékben egyetértek)

• A számítógépes játékokból csak rosszat tanulhatnak a gyerekek.
 (egyáltalán nem értek egyet) 1 2 3 4 5 6 7 (teljes mértékben egyetértek)

• A számítógépes játékok rombolóan hatnak a gyerek fantáziájára.
 (egyáltalán nem értek egyet) 1 2 3 4 5 6 7 (teljes mértékben egyetértek)

• A számítógépes játékok elzárják a gyerekeket a külvilágtól.
 (egyáltalán nem értek egyet) 1 2 3 4 5 6 7 (teljes mértékben egyetértek)

• Minden játéknak van negatív hatása, az alól a a képességfejlesztő játékok sem kivételek.
 (egyáltalán nem értek egyet) 1 2 3 4 5 6 7 (teljes mértékben egyetértek)

• Azok akik azt mondják, hogy a képességfejlesztő játékok rosszak, azok nem követik a technika fejlődését.
 (egyáltalán nem értek egyet) 1 2 3 4 5 6 7 (teljes mértékben egyetértek)

• Egy kisgyermekes háztartás alapvető kelléke a számítógép.
 (egyáltalán nem értek egyet) 1 2 3 4 5 6 7 (teljes mértékben egyetértek)

• Egy modern óvodai csoportszoba alapvető kelléke a számítógép.
 (egyáltalán nem értek egyet) 1 2 3 4 5 6 7 (teljes mértékben egyetértek)

6. A család számítógépes ellátottsága:

- Nincs számítógépünk, nem is igényeljük.
- Nincs számítógépünk, de a közeljövőben veszünk.
- Van számítógép a háztartásunkban.

7. Kérem jelölje be azon óvodai különfoglalkozásokat amelyért akár különdíjat is hajlandó lenne fizetni!

- Úszásoktatás
- Idegennyelv-tanulás
- Különtorna
- Ismerkedés a számítógéppel
- Kézműves foglalkozás
- Zeneovi
- Hittan
- Egyéb:.....

8. Iskolai végzettsége:

- főiskola, egyetem
- középiskola (érettségi)
- szakmunkásképző
- 8 osztály