

Aplikacje mobilne dla dzieci w wieku 3–6 lat. Diagnoza potrzeb i możliwości wsparcia dla rodziców

KATARZYNA MAKARUK^a, SZYMON WÓJCIK^{a,b}

^aFundacja Dzieci Niczyje,

^bUniwersytet Warszawski

Rynek aplikacji mobilnych dla najmłodszych rośnie w bardzo szybkim tempie. Aby wykorzystywane do zabawy aplikacje były dla dziecka bezpieczne i stymulujące jego rozwój, powinny spełniać określone kryteria. Niestety wyszukiwanie aplikacji dla dzieci utrudnia nie tylko ogrom dostępnego oprogramowania. Dzięki przeprowadzonym badaniom jakościowym z udziałem rodziców małych dzieci (w wieku 2–6 lat) udało się zidentyfikować liczne trudności i obawy rodziców usiłujących znaleźć odpowiednie aplikacje. Te wyniki wykorzystano uwzględnione przy przygotowaniu katalogu Best-App, ułatwiającego dostęp do bezpiecznych aplikacji.

SŁOWA KLUCZOWE:

APLIKACJE MOBILNE DLA DZIECI, URZĄDZENIA MOBILNE, RODZICE MAŁYCH DZIECI, NARZĘDZIA WSPIERAJĄCE RODZICÓW

Wstęp

Duża popularność smartfonów i tabletów sprawiła, że coraz młodsze dzieci stają się użytkownikami nowych technologii, a co za tym idzie także użytkownikami internetu (Holloway, Green, Livingstone, 2013; Mascheroni, Ólafsson, 2013). Zarówno w Polsce, jak i w innych państwach skala korzystania z nowych mediów przez dzieci przed osiągnięciem wieku szkolnego jest już znacząca. W 2015 roku w Polsce 43% 1–2 latków i 62% 3–4 latków

korzystało z urządzeń mobilnych. W grupie dzieci w wieku 5–6 lat ten odsetek sięgnął aż 84% (Bąk, 2015). Dla porównania, w 2013 roku w Stanach Zjednoczonych z urządzeń mobilnych korzystało 38% dzieci poniżej 2 r.ż., 80% dzieci w wieku 2–4 lat i 83% dzieci w wieku 5–8 lat (Common Sense Media, 2013). Natomiast w 2014 roku w Wielkiej Brytanii 39% dzieci w wieku 3–4 lat oraz ponad połowa (54%) dzieci w wieku 5–7 lat używała w domu tabletu (Ofcom, 2014). Dane te wskazują, że Polska pod tym względem nie różni się znacząco od krajów zachodnich. Co ciekawe, według najnowszych polskich badań własne urządzenie mobilne posiadało 26% dzieci do 6 r.ż. (Bąk, 2015).

Rynek aplikacji mobilnych dla najmłodszych rośnie w bardzo szybkim tempie (Shuler, 2012). Według raportu „Back to School” (Adjust, 2014) w 2014 roku w sklepie Google Play dostępnych było ponad 300 tysięcy aplikacji przeznaczonych właśnie dla dzieci. W 2015 roku w Polsce 62% dzieci w wieku 1–6 lat grało lub korzystało z aplikacji mobilnych na smartfonie lub tablecie. Wśród nich, 79% bawiło się aplikacjami o charakterze edukacyjnym, 64% używało aplikacji rozwijających kreatywność, tyle samo (64%) korzystało z gier służących rozrywce, a 16% używało innych rodzajów aplikacji (Bąk, 2015).

Zabawa jest istotnym elementem rozwoju dziecka. Do 8 r.ż. dzieci uczą się głównie bawiąc (Brzezińska, Appelt, Ziółkowska, 2015; Matejczuk, 2014; O’Hare, 2014). Należy jednak pamiętać, że aby nowe technologie mogły przyczynić się do stymulacji rozwoju najmłodszych, powinny być stosowane we właściwy sposób, tzn. pod opieką i ze wsparciem dorosłych (Chiong, Shuler, 2010; Garaizer, Pena, Romero, 2013), w ograniczonym wymiarze czasowym i z użyciem odpowiednio dobranych aplikacji (NAEYC, 2012). Aplikacje wykorzystywane do zabawy powinny spełniać określone kryteria – m.in. być dostosowane do poziomu rozwojowego odbiorców, mało skomplikowane, angażujące dzieci poznawczo i emocjonalnie w sposób optymalny dla danego wieku (za: Chau, 2014; O’Hare, 2014; Peirce, 2013; Pijpers, van den Bosch, 2014). Tymczasem według amerykańskich badań w sklepie Apple tylko nieco ponad połowa aplikacji dla dzieci w wieku przedszkolnym (3–5 lat) ma dostosowany interfejs, grafikę i dźwięk czy zapewnia dziecku pomoc w obsłudze (Chau, 2014).

Wyszukiwanie aplikacji dla dzieci może sprawiać trudności nie tylko ze względu na ogrom dostępnego oprogramowania, ale również z innych przyczyn. Po pierwsze, w serwisach, skąd pobierane jest oprogramowanie brakuje przejrzystych systemów kategoryzacji aplikacji ze względu na wiek użytkownika. Po drugie, nawet jeśli takie systemy istnieją, aplikacjom często są przypisane nieodpowiednie oznaczenia, ponieważ deklaracje producentów nie są weryfikowane. Nie ma

niezależnego źródła kontroli i weryfikacji aplikacji pod kątem adekwatności dla dzieci. W praktyce, twórcy aplikacji oznaczają bardzo wiele z nich etykietą „dla wszystkich grup wiekowych”, gdy tylko ich zdaniem nie zawierają one niewłaściwych dla dzieci treści. Oczywiście nie gwarantuje to w żaden sposób, że aplikacje te są dostosowane do możliwości małych dzieci. Dlatego istnieje potrzeba wspierania rodziców w trudnym zadaniu wyboru aplikacji.

Celem artykułu jest przedstawienie wyników badań jakościowych, których tematem były potrzeby rodziców związane z korzystaniem przez ich dzieci z aplikacji mobilnych oraz oczekiwania względem tworzonego katalogu bezpiecznych aplikacji. Badania zostały zrealizowane przez Fundację Dzieci Niczyje w ramach projektu Best-App finansowanego ze środków Narodowego Centrum Badań i Rozwoju¹.

Metodologia

Zastosowaną metodą badawczą były zogniskowane wywiady grupowe. Zdecydowano się na badanie jakościowe, ponieważ jego celem była diagnoza praktyk i potrzeb dotyczących korzystania przez dzieci z aplikacji – obszar słabo dotychczas rozpoznany i praktycznie nieopisany w piśmiennictwie pedagogicznym. Natomiast wybór metody zogniskowanych wywiadów grupowych pozwolił na zdobycie pełniejszych danych dzięki temu, że podczas takiego wywiadu respondenci są bardziej otwarci, chętniej dzielą się swoimi doświadczeniami i opiniami, co jest uznaną zaletą tej metody badawczej. Wywiady grupowe znakomicie nadają się też do określenia oczekiwań względem konkretnego produktu, jakim w tym wypadku był katalog bezpiecznych aplikacji.

Łącznie zrealizowano cztery wywiady grupowe w kwietniu i maju 2014 roku. W wywiadach uczestniczyło 16 rodziców dzieci w wieku 2–6 lat (sześć matek, 10 ojców). Respondenci byli rekrutowani przez ogłoszenia na stronach Fundacji Dzieci Niczyje, jak również przez ogłoszenia wywieszane w przedszkolach, klubach dla rodziców oraz w ośrodkach pomocy społecznej. Wywiady odbywały się w Warszawie i Łodzi. Do badania zostali zakwalifikowani rodzice spełniający następujące kryteria – posiadanie dzieci w wieku przedszkolnym oraz urządzeń mobilnych, takich jak smartfony i tablety, z których korzystają dzieci. Podczas

1 Projekt „Best-App Opracowanie katalogu bezpiecznych i dostosowanych do wieku aplikacji mobilnych dla dzieci” uzyskał dofinansowanie Narodowego Centrum Badań i Rozwoju w ramach I Konkursu Innowacje Społeczne (Umowa nr IS-1/038/NCBR/2013).

wywiadów zastosowano techniki badawcze, takie jak ocena prezentowanych aplikacji czy rozmowa o praktykach stosowanych w domu.

Pytania badawcze, na które szukano odpowiedzi to:

- Jak wygląda proces wybierania aplikacji dla dzieci?
- Jakie są kryteria wyboru aplikacji dla dzieci?
- Jakie są obawy rodziców związane z aplikacjami?
- Czego rodzice oczekują od aplikacji dla dzieci?

Wyniki badań

Wybieranie aplikacji

Z wypowiedzi respondentów wynika, że aplikacje mobilne, którymi bawią się dzieci, są wybierane przeważnie wspólnie przez rodziców i dzieci. Odbywa się to na dwa sposoby – albo dzieci wybierają samodzielnie aplikacje, które przypadną im do gustu, a rodzice weryfikują ten wybór, albo rodzice przedstawiają dzieciom swoje propozycje, a dzieci decydują, którymi aplikacjami chcą się bawić.

[Dzieci] namiętnie używają iPada i korzystają z różnych aplikacji, które na początku ja im podsuwałam, a w tym momencie to trochę wygląda tak, że oni dosyć sprawnie już się poruszają po AppStore i sobie wybierają wskazując palcem, co by chcieli, patrząc na obrazek, tudzież na rozwinięcie danej gry. [...] Jeżeli uważam, że coś jest okej, jest ciekawe, to dochodzi do momentu zakupu, tudzież autoryzacji

W niektórych przypadkach – szczególnie bardzo małych dzieci – rodzice samodzielnie podejmują decyzje o wyborze aplikacji, ponieważ – jak tłumaczą – dzieci są na tyle małe, że nie mają świadomości istnienia innych gier i nie domagają się ich. W tych przypadkach to dorośli w pełni określa przestrzeń możliwości.

[...] na pewno jesteśmy teraz na tym etapie, że my te gry przede wszystkim wybieramy, [syn] gra w to, co jest na moim tablecie, na moim smartfonie, na moim laptopie, tutaj nie ma problemu. Jeżeli dziecko czegoś nie zna, nie ma wiedzy, a nie ma innej wiedzy poza nami, że coś istnieje, to jakby nie ma z tym problemu.

Zdarza się także, że rodzice proszą o pomoc przy wyborze aplikacji swoje nastoletnie dzieci, które ich zdaniem są dobrze zorientowane w zakresie nowych technologii.

Ja to zostawiam najstarszemu synowi, ponieważ ja z reguły nie mam czasu, żeby przechodzić, patrzeć na to, to mówię: X, wejdź, zobacz. Na tyle mogę mu zaufać, że wiem, że on swojej siostry nie uraczy jakąś w ogóle głupotą, mam nadzieję, może się mylę.

Niektórzy rodzice są jednak zdania, że ich dzieci same potrafią wybrać dla siebie aplikację, bo wiedzą najlepiej, co jest dla nich odpowiednie. Dają im więc wolną rękę w tej kwestii. Takie głosy pojawiały się szczególnie w przypadku mężczyzn. Jeden z ojców był zdania, że jego syn już w wieku dwóch lat, dzięki swojej intuicji, umiał zdecydować, która aplikacja nadaje się dla niego do zabawy. Zgoda rodziców na to, aby dzieci same wybierały aplikacje może też wynikać z odmiennych opinii rodziców i dzieci na temat poszczególnych aplikacji. Według ojca 5-letniej dziewczynki dokonywane przez niego wybory aplikacji okazywały się każdorazowo nietrafne, dlatego uznał, że lepiej będzie, gdy jego córka sama zdecyduje, czym będzie się bawić.

Znaczący powiem, że jak ja bym decydował tak całkowicie, to różne głupoty wychodziły, ona [córka] prędzej wiedziała, co by chciała, fakt, że niektóre to tam tylko z obrazka, co jej się wydawało, że jest fajne [...]

Poszukując odpowiedniej aplikacji dla swojego dziecka, rodzice chętnie zapoznają się z opiniami innych, które znajdują na różnego rodzaju forach dla rodziców i blogach parentingowych. Tego rodzaju wpisy pozwalają ograniczyć czas wyszukiwania, a także niejako dają gwarancję, że dana aplikacja spełnia określone wymagania. Istnieje natomiast rozpowszechniona obawa, że komentarze, szczególnie te umieszczane w sklepie z aplikacjami, są mało wiarygodne, gdyż ich autorami nie są prawdziwi użytkownicy, ale sami twórcy aplikacji. Rodzice również chętnie sprawdzają oceny aplikacji wystawione przez innych użytkowników, które są wyrażane liczbą przyznanych gwiazdek oraz filtrują aplikacje po liczbie pobrań. W pełni zaufanym źródłem informacji o aplikacjach mogą być także krewni, przyjaciele czy znajomi, którzy wcześniej ze swoimi dziećmi przetestowali już wybrane aplikacje i są gotowi polecić je innym.

[...] najlepszą rekomendacją dla mnie jest to, że inny rodzic to [aplikację] przerobił ze swoim dzieckiem, to mam podstawy ku temu, żeby zaufać innym, którzy mają ten sam problem, i skorzystać z ich ocen.

W przypadku, gdy wyboru aplikacji dokonują rodzice, często wpisują oni w wyszukiwarce sklepu z oprogramowaniem konkretną frazę, a następnie przeglądają wyniki wyszukiwania. Skarżą się jednak na ogromną liczbę aplikacji. Jest ich tak wiele, że nie sposób się ze wszystkimi zapoznać i przetestować. Ponadto, zdaniem rodziców, wiele z nich nie spełnia kryteriów wyszukiwania, co oznacza, że po wpisaniu frazy „dla dzieci” wyświetlają się także takie, które nie są dla dzieci przeznaczone. Zdarza się, że z powodu dużej liczby istniejących aplikacji oraz braku czasu, dokonywany wybór jest dość przypadkowy.

Według mnie jest troszeczkę chaos, bo wchodząc w aplikację miałem na myśli, że znajdę coś edukacyjnego dla córki, a tam jest praktycznie multum gier i znaleźć jakąś sensowną, taką edukacyjną czysto, aplikację było naprawdę ciężko, szczerze mówiąc, próbowałem kilkakrotnie, ale z reguły kończyło się na grze, „aha, taką chcę”, i córka już przejmowała tablet.

Przy samym wyborze to najczęściej jest tak, że wpisuje się jakąś frazę w sklepie i ilość wyników jest taka, że nie sposób jest przejść przez wszystkie, więc prawdopodobnie ogląda się pierwsze kilka.

Rodzice skarżą się, że po pobraniu aplikacji okazuje się, że niektóre z nich są bardzo słabej jakości, nie działają lub sprawiają, że urządzenie mobilne zawiesza się lub przestaje poprawnie działać. Jeden z ojców opowiadał, że zaczyna od ściągnięcia dużej liczby aplikacji, a następnie przeprowadza selekcję, w wyniku której usuwa większość oprogramowania z różnych powodów, m.in. niskiej jakości technicznej czy poziomu aplikacji

Było „ściągnij, ściągnij, ściągnij!”, a potem było „usuń, usuń, to bez sensu, to bez sensu, brzydkie, nie działa”. Mnóstwo jest aplikacji, które po prostu nie działają, nawet nie to, że są złe, tylko są nudne albo się wieszają.

Oczekiwania wobec aplikacji

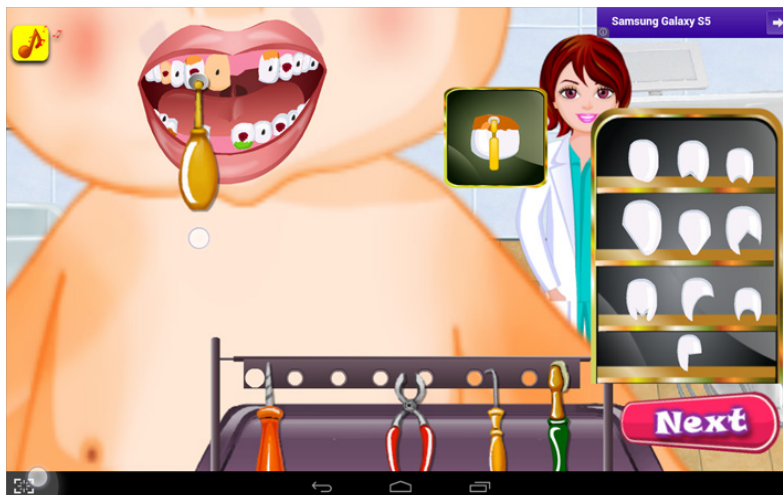
Należy zaznaczyć, że oczekiwania rodziców i dzieci w stosunku do aplikacji mogą się w dużym stopniu różnić. Czasami rodzice są zdziwieni, że – ich zdaniem mało ciekawa aplikacja – wzbudza u ich syna czy córki tak ogromne zainteresowanie.

Ja zauważyłam, że część aplikacji, które ja bym odrzuciła na pierwszym miejscu, bo wydaje mi się, że obrazki są nie do końca wyraźne, że aplikacja ma za mało funkcji, on [syn] na przykład bardzo chętnie obsługiwał. Były takie dokładanki, gdzie z dwóch elementów robiło się jedno zwierzątko i tam było pięć czy sześć zwierzątek w wersji podstawowej aplikacji i jemu wystarczyło, on robił to w kółko i było dla niego to interesujące.

Z badań wynika, że chociaż rodzicom zależy głównie na tym, aby dzieci bawiąc się aplikacjami, mogły miło spędzić czas, to jednocześnie uważają, że mogą być one dobrymi narzędziami dydaktycznymi. Najbardziej cenione przez rodziców aplikacje to takie, które łączą w sobie walory edukacyjne z rozrywkowymi, jak na przykład aplikacje zachęcające dzieci do utrzymywania porządku i czystości, mycia zębów czy takie, które uczą, jak dbać o zwierzęta. Dziecko bawiąc się, przy okazji zdobywa wiedzę.

Dentysta, gdzie wybiera się jakiegoś tam pacjenta, no i trzeba mu ząbka załatać albo wyrwać chorego ząbka, wstawić na to miejsce innego ząbka, co troszeczkę uczy dbania o jamę ustną.

Rysunek 1. Przykład aplikacji edukacyjnej: Dentysta dla dziecka



Źródło: <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.babydentist>.

Rodzice doceniają też aplikacje rozwijające u dzieci różne umiejętności – m.in. językowe, plastyczne, muzyczne czy matematyczne oraz te, które poprawiają

koordynację wzrokowo-ruchową oraz sprawność manualną przez kolorowanie, wybieranie właściwych elementów czy zabawy konstrukcyjne.

Staram się, żeby [synowie] wyrabiali sobie albo ruch myszką, albo przesuwanie na ekranie, tak żeby łapali w ogóle podstawy, więc to są takie proste gry typu umycie zębów jakiejś dziewczynie, która podskakuje na monitorze, czy rozróżnianie grzybków i wkładanie do koszyka tych jadalnych i niejadalnych.

Rodzice oczekują, żeby oprogramowanie było dostosowane do wieku dziecka, ponieważ jak wynika z ich doświadczenia, dzieci szybko nudzą się zbyt łatwymi aplikacjami, a z kolei zbyt trudne aplikacje mogą wywoływać u nich frustrację i zdenerwowanie. Dlatego dbają o to, aby młodsze dzieci bawiły się mniej skomplikowanymi aplikacjami – typu układanki, dopasowywanie kolorów czy też aplikacje z lektorem. Natomiast dla starszych dzieci preferują gry bardziej wymagające intelektualnie.

Dzieci w wieku naszych dzieci [2–3 lata], szczególnie te mniejsze to fascynują spokojne różne [aplikacje], jeżeli coś się szybko dzieje, to one się zniechęcają, przelączają.

Rodzice zwracają także uwagę na wygląd aplikacji. Są zdania, że powinny być one przyjemne wizualnie i przyjazne dla dziecka, wykorzystywać ładną grafikę i odpowiednio dobraną kolorystykę. Martwią się, że zbyt jaskrawe kolory mogą wywołać nadpobudliwość dziecka.

Ja to tak bardziej wizualnie patrzę, jak coś mi się podoba wizualnie, jest miłe dla oka, po prostu pierwsze wrażenie, że to jest miłe dla oka i przychylne dla dziecka, kolorystycznie, w kształtach.

Obawy rodziców

Korzystanie małych dzieci z aplikacji mobilnych budzi u rodziców różnego rodzaju obawy. Mogą być one związane z bezpieczeństwem ich pociech w sieci oraz innymi zagrożeniami świata wirtualnego. Powodem do niepokoju może być narażenie dzieci na kontakt w internecie z pornografią lub nieodpowiednimi treściami. Rodzice martwią się, że dziecko podczas korzystania z aplikacji może zostać

przekierowane na strony poświęcone pornografii lub natrafi w sieci na aplikacje przeznaczone dla dorosłych – np. tzw. strzelanki, w których gracz walczy z innymi bohaterami za pomocą różnego rodzaju broni.

Bo zawsze [jak syn] wpisuje sobie [do wyszukiwarki] jakieś gry, nie wpisze „dla dzieci”, bo on przecież już [w swojej opinii] nie jest dzieckiem, ale wpisuje „strzelanki” albo „wybuchowe”. Trzeba patrzeć, co tam się kryje pod tymi hasłami.

Aplikacje tego typu nie tylko wywołują agresję u dzieci, ale również uczą je niewłaściwych zachowań. Wszelkiego rodzaju gry polegające na stosowaniu przemocy są przez rodziców postrzegane jako źródło złych wzorców dla ich pociech.

Rysunek 2. Przykład aplikacji z grupy tzw. strzelanek: Zła Strzelanka 2



Źródło: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.academmedia.AngryShooter2>.

Bo jeżeli się aplikacje przegląda, to rzeczywiście ta aplikacja dla dziecka, szczególnie w takim wieku, 5 lat, to dziecko później to, co zobaczy w takiej aplikacji, próbuje przenieść tutaj do zabawy, więc jeżeli tam będzie, nie wiem, bieganie z kijkiem i szturchanie zwierzątek, taki przykład, to później dziecko, co weźmie kijka i pobiegnie dźgnąć kolegę [...]

Obawę przed naśladowaniem budzą też aplikacje, w których lektor bądź bohaterowie posługują się niepoprawną polszczyzną. Zazwyczaj jest to wynikiem złej jakości tłumaczenia obcojęzycznych aplikacji.

Wiadomo, że spora część tych aplikacji jest pisana po angielsku, ewentualnie spolszczana przez Google Translator, tudzież inne automatyczne roboty i czasem boli, jak się słyszy na przykład automatycznego lektora, który coś czyta i jest to straszliwie kaleczące język.

Z relacji respondentów wynika, że nieprzyjemne dla dzieci mogą być też aplikacje, które przez drażliwą melodię, mówiących krzykliwym głosem bohaterów czy jaskrawą kolorystykę mogą wywoływać u dziecka poczucie niepokoju, a nawet przerażenie.

Bo tak naprawdę jest tak wiele zagrożeń w internecie, w każdej aplikacji, nawet jeżeli to jest ciuchcia, to być może ma za ostre kolory albo ma zbyt drażniącą muzykę i dziecko np. mi zaczyna się denerwować, być niegrzeczne. Ważna rzecz to oprawa muzyczna w tych aplikacjach.

Zdenerwowanie oraz poczucie frustracji może także wynikać z niedostosowania aplikacji do wieku dziecka – zbyt wysokiego poziomu trudności, a także zostać wywołane przez wyskakujące okienka reklam, które utrudniają zabawę i odsyłają użytkownika na inne strony. Przekierowanie dziecka do sklepu grozi z kolei dokonaniem przez niego zakupu jakiegoś produktu bądź usługi.

[...] albo ta reklama, która wyskakuje w trakcie grania, mamy krzyżyk do zamknięcia, ale od razu się linkuje do sklepu.

[...] dziecko może sobie kliknąć i za przeproszeniem kupić jakiś aparat, nie wiem, co jeszcze, i jeszcze coś tam, dla dzieci nie powinno takich rzeczy być, nie powinno to w ogóle wyskakiwać.

W wielu darmowych aplikacjach zastosowano mikropłatności wykorzystywane do pobierania opłat od graczy za udostępnienie kolejnych poziomów gry lub dodatków. Jeden z respondentów przywołał przykład swojego niespełna 3-letniego syna, który kilkakrotnie w ostatniej chwili został powstrzymany przed dokonaniem transakcji płatniczej w sklepie online.

Ja już nie liczę na rozsądek mojego synka po tym, jak parę razy byłem przez komórkę..., sytuacja jest taka, synek przychodzi „tata, tata”, daje komórkę, ja patrzę „potwierdź płatność” i było takie „nie, nie potwierdzamy płatności”.

Rysunek 3. Przykład aplikacji z wyskakującymi okienkami: Baby Hair Salon



Źródło: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tls.baby.hair.salon>.

Niektórzy rodzice twierdzą, że najbardziej obawiają się nieuczciwych zabiegów marketingowych mających wpływ na dzieci. Postacie z aplikacji mobilnych to często bohaterowie znani z kreskówek, których wizerunki umieszczane są na opakowaniach zabawek czy innych produktach przeznaczonych dla dzieci jak m.in. ubrania czy żywność. Według rodziców produkty te są postrzegane przez dzieci jako atrakcyjne, również wtedy, gdy obiektywnie nie są dla nich odpowiednie, np. odzież w niedobrym rozmiarze, lub nie spełniają oczekiwań rodziców, np. niezdrowa żywność.

[...] więc bałabym się, jeśli już się bać jakichś zagrożeń, to nie typu, że wciągnie ich do wirtuala tylko tych typowych trików marketingowych, że później jak pójdę z dzieckiem do sklepu, to nie wyjdę bez koszyka różnych Hello Kitty i nie wiadomo czego jeszcze.

[...] cały system się nakręca, bo on kocha Angry Birds, więc koszulka z Angry Birds właśnie, piżamka z Angry Birds, pantofle i on nie chce innych. Ja mówię: X, ale te są niedobre, bo to jest nie ten rozmiar. Nie, są bardzo dobre, bo są z Angry Birds. Ja mówię: tych nie kupujemy, bo na pewno są za małe. Nie, są bardzo dobre. A za tydzień mi powie: mamo, już mnie piją w palce. I to jest dla mnie największy problem

Katalog bezpiecznych aplikacji Best-App

Projekt badawczo-rozwojowy Best-App miał na celu nie tylko rozpoznanie praktyk i obaw rodziców dotyczących korzystania przez małe dzieci z urządzeń mobilnych, ale także wypracowanie rozwiązań, które ułatwiłyby dorosłym bezpieczne wprowadzanie dzieci w świat nowych technologii.

Rozwiązanie zaproponowane w ramach projektu Best-App to stworzenie katalogu aplikacji mobilnych bezpiecznych i dostosowanych do wieku przedszkolaków. Do katalogu trafiają wyłącznie aplikacje przygotowane dla dzieci i spełniające określone kryteria kwalifikacyjne.

Do stworzenia standardów certyfikacji i oceniania aplikacji wykorzystano przede wszystkim teoretyczny model dostosowania mediów elektronicznych do możliwości rozwojowych dzieci (Pyżalski, Klichowski, 2014) oraz typologię zagrożeń i szans związanych z użytkowaniem aplikacji mobilnych przy uwzględnieniu zidentyfikowanych w badaniu potrzeb rodziców (Pyżalski, Klichowski, Przybyła, 2014) stworzone w ramach projektu przez pedagogów z Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

Stworzone w ten sposób kryteria podzielone zostały na trzy grupy:

- Kryteria wstępne – określają warunki, które musi bezwzględnie spełniać dana aplikacja, aby mogła się znaleźć w katalogu. Jeśli którekolwiek z nich nie jest spełnione, aplikacja jest dyskwalifikowana. Kryteria zostały wyodrębnione nie tylko na podstawie wymienionych wyżej analiz teoretycznych, ale także opisywanych w niniejszym artykule badań jakościowych. Odnoszą się one do kwestii techniczno-estetycznych (aplikacje muszą poprawnie działać), treściowych (nie mogą zawierać szkodliwych treści), dostosowania do wieku, komercyjnych (nie mogły zawierać nachalnych reklam i oszukańczych płatności) oraz związanych z ochroną prywatności.
- Kryteria rozwojowe – odnoszą się do korzyści, jakie powinna przynosić dziecku aplikacja. Wyróżnione zostały trzy podgrupy: kryteria związane z rozwojem emocjonalnym i społecznym, poznawczym oraz motorycznym. Aplikacja nie musi spełniać ich wszystkich, wystarczy jeśli spełnia kryteria z jednej podgrupy.
- Kryteria kwalifikacji wiekowej – podzielone są na dwie grupy i określają wytyczne, które aplikacje powinny zostać zakwalifikowane do kategorii aplikacji dla dzieci młodszych (3–4 lat) oraz starszych (5–6 lat).

Rozwiązanie to było konsultowane z rodzicami podczas omawianych wyżej badań jakościowych. Odnosili się oni przychylnie do pomysłu stworzenia katalogu

bezpiecznych aplikacji. Twierdzili, że pomogłoby to im wybierać aplikacje dla swoich dzieci i zorientować się w gąszczu dostępnych na rynku programów.

My się na wszystkim nie znamy, nie wiemy, co tam może być, a jeżeli ekspert, fachowiec dokonał analizy tego produktu i ocenił, że jest bezpieczny, my mamy większe poczucie bezpieczeństwa [...]

W kolejnej fazie projektu zastosowano wypracowane kryteria do oceny dostępnych na rynku aplikacji mobilnych skierowanych do dzieci, a następnie wybrano te, które spełniają standardy i mogą być włączone do katalogu bezpiecznych aplikacji. Każda z aplikacji została przetestowana pod kątem spełniania kryteriów na urządzeniach mobilnych.

Aplikacje spełniające wyznaczone kryteria trafiły do finalnego katalogu bezpiecznych aplikacji. W celu umożliwienia łatwego do nich dostępu, stworzono serwis internetowy do przeglądania katalogu. Serwis został wyposażony w interfejs pozwalający na prezentację każdej aplikacji wraz z opisem, obrazem oraz oceną aplikacji, jak również specjalnie przygotowanymi ikonami.

Następnie opracowano również aplikację mobilną dla systemu Android pozwalającą na przeglądanie i przeszukiwanie katalogu. Wyszukiwanie jest możliwe ze względu na różne kryteria (tematyczne, wiekowe, językowe.) Aplikacja umożliwia ponadto prostą instalację wybranych programów bezpośrednio z poziomu urządzenia. Oprócz tego wprowadzono funkcję zgłaszania nowych aplikacji przez użytkowników oraz uwag do już wpisanych aplikacji. Zarówno katalog online, jak i aplikacja do instalacji dostępne są bezpłatnie pod adresem bestapp.fdn.pl.

Podsumowanie

Dzięki przeprowadzonym badaniom jakościowym udało się zidentyfikować liczne trudności i obawy rodziców starających się znaleźć odpowiednie aplikacje dla swoich dzieci. Badani rodzice obawiali się występowania niebezpiecznych bądź niewłaściwych treści, a także negatywnych wzorców zachowań prezentowanych przez bohaterów aplikacji. Wyrażali swoje oczekiwania i zapotrzebowanie na aplikacje dopracowane technicznie, dostosowane do wieku dziecka i stymulującego jego rozwój.

Wyniki te zostały uwzględnione przy przygotowaniu katalogu bezpiecznych aplikacji Best-App. Rozwiązanie to może wspomagać rodziców małych dzieci, gdyż:

- Ułatwia wyszukiwanie aplikacji dostosowanych do potrzeb małych dzieci przez zebranie ich w oddzielnym katalogu.
- Zapewnia rzetelną zewnętrzną weryfikację dostosowania aplikacji do wieku dzięki ocenie prowadzonej przez pracowników Fundacji Dzieci Niczyje (a nie twórców aplikacji) na podstawie naukowo określonych, stałych kryteriów.
- Pozwala rodzicom wybrać aplikacje, które są nie tylko pozbawione szkodliwych elementów, ale w korzystnie stymulują rozwój małych dzieci.
- Ułatwia dobór aplikacji z konkretnego obszaru przez pogrupowanie ich w dziewięciu kategoriach tematycznych (wyodrębnionych na podstawie badań potrzeb rodziców i dzieci).

E-mail autorów: katarzyna.makaruk@fdn.pl, szymon.wojcik@fdn.pl

Bibliografia

- Adjust (2014). *Back to school. Apps for primary school children and younger*.
- Bąk, A. (2015). *Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce. Wyniki badania ilościowego*. Fundacja Dzieci Niczyje.
- Brzezińska, A. I., Appelt, K., Ziółkowska, B. (2015). *Psychologia Rozwoju Człowieka*. Sopot: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Common Sense Media (2013). *Zero to Eight: Children's Media Use in America 2013*.
- Chau, C. L. (2014). *Positive Technological Development for Young Children in the Context of Children's Mobile Apps*.
- Chiong, C. Shuler, C. (2010). *Learning: Is there an app for that? Investigations of young children's learning with mobile devices and apps*. Nowy Jork: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Garaizer, P., Peña, O., Romero, J. A. (2013). *Swiping fingers on a screen is not enough! Dusting off toy blocks to build new gaming experiences through mobile apps*. IEEE.
- Holloway, D., Green, L., Livingstone, S. (2013). *Zero to eight. Young children and their internet use*. LSE, Londyn: EU Kids Online.
- Mascheroni, G., Ólafsson, K. (2013). *Mobile internet access and use among European children. Initial findings of the Net Children Go Mobile project*. Mediolan: Educatt.
- Matejczuk, J. (2014). *Rozwój dziecka. Wiek przedszkolny*. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.

- NAEYC (2012). *Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*.
- Ofcom (2014). *Children and Parents: Media Use and Attitudes Report*.
- O'Hare, E. (2014). *Mobile apps for children. Criteria and categorization*. Cinekid.
- Peirce, N. (2013). *Digital Game-based Learning for Early Childhood. A State of the Art Report*.
- Pijpers, R., van den Bosch, N. (red.). (2014). *Positive digital content for kids: experts reveal their secrets*. Poscon & Mijn Kind Online.
- Pyżalski, J., Klichowski, M. (2014) *Teoretyczny model dostosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), ze szczególnym uwzględnieniem aplikacji mobilnych (TIK-mobApp), do możliwości rozwojowych dzieci w wieku 3–6 lat (model DMD)*. Poznań: Wydział Studiów Edukacyjnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Pyżalski, J., Klichowski, M., Przybyła, M. (2014). *Szanse i zagrożenia w obszarze wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), ze szczególnym uwzględnieniem aplikacji mobilnych (TIK-mobApp) przez dzieci w wieku 3–6 lat*. Poznań: Wydział Studiów Edukacyjnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Shuler, C. (2012). *iLearn II: An Analysis of the Education Category of Apple's App Store*. New York: The Joan Ganz Cooney Center.

Mobile apps for children aged 3–6. Diagnosis of needs and support opportunities for parents

The market for mobile apps for small children has been growing rapidly. In order not to harm but to stimulate child's development, applications should meet certain criteria. However, searching for the applications for children could be difficult not only because of enormous amount of available software, but also for other reasons. Thanks to the qualitative research conducted with parents of small children (aged 2–6) it was possible to identify many problems and concerns of parents who search for appropriate applications. These results were taken into account during the preparation of the Best App catalog which makes it easier to access safe applications for children.

KEYWORDS:

MOBILE APPLICATIONS FOR CHILDREN, MOBILE DEVICE, PARENTS OF SMALL CHILDREN, TOOLS FOR SUPPORTING PARENTS

Cytowanie:

Makaruk, K., Wójcik, S. (2015). Aplikacje mobilne dla dzieci w wieku 3–6 lat. Diagnoza potrzeb i możliwości wsparcia dla rodziców. *Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka*, 14(3).



Artykuł jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa–Użycie niekomercyjne–Bez utworów zależnych 3.0 Polska.