

Wstęp

Korzystanie z technologii cyfrowych przeniknęło niemal wszystkie obszary naszego życia, zmieniając sposób, w jaki się bawimy, uczymy, pracujemy, kontaktujemy ze sobą. Wpływa na nasze życie społeczne, kulturę, być może zmienia nawet to, kim jesteśmy lub kim się stajemy. Ten świat – nowych technologii i cyfrowych urządzeń interaktywnych – jest dla dzieci naturalnym środowiskiem rozwoju, rzeczywistością zastaną, a media są narzędziami, którymi posługują się od najwcześniejszych lat życia, i które będą im towarzyszyć przy wchodzeniu w dorosłość. Dzieci rosną w ich otoczeniu, obserwują, jak korzystają z nich rodzice i rodzeństwo, z nimi poznają świat, nawiązują znajomości, uczą się, a digitalizacja ich życia rośnie w miarę upływu lat. Cyfrowy świat rozumiem jako przestrzeń, w którym jej uczestnicy połączeni są online niemal cały czas. Przestrzeń, która pozwala na komunikowanie się i wchodzenie w interakcje społeczne (zarówno poprzez tworzenie, jak i podtrzymywanie relacji), dzielenie się doświadczeniami online, aktywne, ekspresyjne i twórcze wyrażanie siebie, pozyskiwanie informacji, rozwiązywanie problemów, uczenie się i rozrywkę. Przestrzeń z olbrzymim potencjałem, ale i z wieloma niebezpieczeństwami (np. cyberprzemocą zagrożającą dobrostanowi dzieci). Komunikowanie się, pozyskiwanie różnorodnych informacji i uczenie się dzieci za pomocą zasobów tego cyfrowego świata wymaga wsparcia osób dorosłych, żeby mogło stać miejscem nie tylko biernego odbioru treści, ale i aktywnego ich tworzenia. Dzięki takiemu wsparciu dziecko szybciej nauczy się, jak używać mediów cyfrowych do własnych celów, jak dzięki nim współpracować z innymi uczestnikami tego świata, wykorzystywać własny potencjał czy rozwijać kompetencje (nie tylko te cyfrowe) oraz krytycznie oceniać własne bezpieczeństwo online i wiarygodność pozyskiwanych treści.

Według Bogusława Śliwerskiego (2007), pojawiające się dzięki nowym technologiom rozwiązania – o wyższym poziomie innowacyjnym – sprzyjają zaspokajaniu indywidualnych potrzeb dzieci, polepszają ich dobrobyt, promują wyższą jakość życia czy też doskonalą ich warunki do uczenia się i rozwoju (Śliwerski, 2007). Nauka korzystania z nowych technologii przebiega u dzieci inaczej niż u dorosłych, którzy w medialny świat wchodzili powoli

i stopniowo. Dzieci od najmłodszych lat obserwują, jak korzystają z mediów osoby dorosłe, odtwarzając w zabawach użytkowanie urządzeń cyfrowych. Są wręcz zachęcane przez dorosłych do ich poznawania – ich nawyki i zachowania przyczyniają się do coraz powszechniejszego korzystania z nowych technologii przez dzieci (Marsh i in., 2015). Sposób, w jaki dzieci odnajdują się w cyfrowej rzeczywistości jest tym bardziej istotny, że z każdym rokiem obniża się wiek inicjacji medialnej dzieci, przy jednocześnie rosnącej roli nowych technologii w ich życiu.

Dla współczesnych dzieci świat nie jest ani online, ani offline – to, co dla nas wciąż stanowi dwie odrębne przestrzenie, dla dzieci jest już jednością, światem, w którym potrafią płynnie się przemieszczać, nie dokonując przy tym wartościowania żadnego z nich.

Mimo iż dorastające w świecie cyfrowych urządzeń dzieci wiedzą, jak – w sposób techniczny – mediów cyfrowych używać, to nie potrafią jednak w pełni wykorzystać ich potencjału. W środowisku rodzinnym korzystanie przez dzieci z mediów cyfrowych przebiega w bardzo prosty sposób i służy głównie do celów rozrywkowych, np. oglądania bajek, filmów, użytkowania portali społecznościowych, grania w gry (Pyżalski i in., 2019) lub komunikacyjnych (komunikacja z bliskimi osobami, rodziną, rówieśnikami). Istotne jest więc pokazanie dzieciom, że cyfrowy świat daje możliwość nie tylko zabawy, rozrywki i komunikacji, ale może dostarczać różnorodnych doświadczeń, uczyć i rozwijać kompetencje potrzebne w przyszłości. Takie zadania realizowane są przez środowisko szkolne, które w większym stopniu niż rodzina realizuje nie tylko edukację cyfrową, ale i pokazuje, jak w sposób prorozwojowy wykorzystać nowe technologie w edukacji. Dlatego też środowisko to i jego działania stanowi środek ciężkości teoretycznej części tego opracowania. Moim celem nie było analizowanie treści cyfrowych, z jakimi mają kontakt dzieci (np. bajek, gier komputerowych, reklam), a które niewątpliwie kształtują ich świat i oddziałują na rozwój, ale naukowe rozpoznanie, jak dzieci funkcjonują w cyfrowym świecie, jakie są uwarunkowania korzystania przez nie z nowych technologii oraz co, z edukacyjnego punktu widzenia, można zrobić, aby wykorzystać potencjał, jaki daje nam cyfrowy świat.

W sposób empiryczny sprawdziłam więc, jak wygląda to „zanurzenie” w technologiach cyfrowych z punktu widzenia dziecka we wczesnym wieku szkolnym. Dzięki przeprowadzonym wywiadam pogłębionym zbadałam, w jaki sposób dzieci doświadczają cyfrowości, jak ją wykorzystują w codziennych aktywnościach, co oznacza dla nich dorastanie z mediami, w sytuacji, gdy stają się one niemal niewidoczne i transparentne zarówno w środowisku rodzinnym, jak i – w mniejszym stopniu – szkolnym. W założeniu książka, którą oddaję w ręce Czytelnika, ma wypełnić lukę w literaturze naukowej dotyczącej mało jak dotąd rozpoznanego wycinka rzeczywistości, jakim jest

korzystanie z nowych technologii przez dzieci we wczesnym wieku szkolnym. Nie ma bowiem zbyt wielu publikacji, które – opierając się na rzetelnych badaniach naukowych – pokazywałyby z perspektywy dzieci, jak funkcjonują one w cyfrowym świecie – zaprojektowanym w dużej mierze przez osoby dorosłe. Oddając dzieciom głos, zapoznałam się z rangą, jaką nadają poszczególnym mediom i czynnościom wykonywanym przy ich pomocy, wysłuchałam, jak oceniają swoje kompetencje cyfrowe, które z nich uznają za szczególnie ważne, a które za mniej istotne. Poznałam też ich zdanie na temat komunikowania za pomocą nowych technologii, czy też postrzegania przez nie działań rodzin w zakresie domowej edukacji medialnej. Przyjmuję, że cyfrowy świat dziecka można stale rozwijać i wzbogacać, dlatego też opisuję w książce edukacyjne narzędzia cyfrowe, które mogą pomóc w osiągnięciu przez dzieci długoterminowych korzyści. Aby dopełnić warunku obiektywizmu, oprócz dziecięcej, zaprezentowałam też perspektywę osób, dzięki którym jest to możliwe: ekspertów cyfrowych i nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej. W wywiadach pogłębionych eksperci z obszaru edukacji cyfrowej opowiedzieli, jak ważne jest umiejętne i rozważne wprowadzanie mediów cyfrowych do dziecięcego świata, zwłaszcza dzięki podejmowanym przez środowisko szkolne działaniom. Dopełnieniem ich wypowiedzi były dane ilościowe uzyskane za pomocą sondażu diagnostycznego od nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej, którzy – w przeciwieństwie do ekspertów – posiadają niższe kompetencje cyfrowe, a którzy zobligowani są jednak (m.in. nową ustawą programową) do kształtowania w dzieciach wybranych kompetencji cyfrowych i wprowadzania ich w cyfrowy świat.

Ten swoisty trójgłos, uzyskany dzięki dobrze dobranym narzędziom badawczym, pozwolił mi zrozumieć nie tylko, jak wygląda postrzeganie życia w cyfrowym świecie przez same dzieci, ale i zaprezentować stanowisko środowiska szkolnego, o dużo wyższych kompetencjach cyfrowych niż rodzina dziecka (Zdrodowska, 2019; Nowicka, 2015). Środowisko to posiada przy tym więcej narzędzi edukacyjnych, dzięki którym może rozwijać umiejętności dzieci i kreować ich cyfrowy świat.

Wraz z rozwojem nowych mediów na nowo rozgorzała dyskusja, czym tak naprawdę są. Powszechne sprowadzanie ich jedynie do narzędzi technologicznych doprowadziło do zaproponowania przez Sonię Livingstone i Leah Lievrouw definicji, w której osadzały one nowe media w kontekście społecznym, jako technologie informacyjno-komunikacyjne (Lievrouw, 2012). Według Lievrouw, technologie takie obejmują trzy główne obszary:

1. Fizyczne przedmioty (artefakty) lub urządzenia, które tworzą i poszerzają możliwości komunikowania.
2. Działania lub praktyki komunikacyjne realizowane podczas korzystania z tych urządzeń.

3. Ustalenia społeczne oraz formy organizacyjne, tworzone i rozbudowywane w odniesieniu do nich (Lievrouw, 2012).

Nowe technologie (w tym technologie informacyjno-komunikacyjne) definiowane są jako wszystkie urządzenia, które pozwalają nam uzyskać dostęp do różnego rodzaju informacji, komunikować się z innymi ludźmi lub mieć wpływ na otoczenie dzięki użyciu elektronicznych lub cyfrowych narzędzi (Bolstad, 2004). W życiu dziecka najczęściej pojawiające się nowe technologie to sprzęt komputerowy z dostępem do internetu i oprogramowaniem, tablety, interaktywne i cyfrowe zabawki z możliwością ich zaprogramowania, zabawki interaktywne, oraz smartfony (Becta, 2001; Bolstad 2004). Wszystkie one wprowadzone w kontrolowany sposób w życie dziecka, mają szansę przyczynić się do jego rozwoju. Wywierają też bezpośredni wpływ na procesy komunikowania i kulturę (Goban-Klas, 2005), chociaż mogą przynieść i złe skutki, trudne do przewidzenia i niemożliwe do kontrolowania. W takim rozumieniu nowe technologie mogą zmuszać odbiorcę do aktywności, zaangażowania, być responsywne i coraz częściej reagować na nasze potrzeby.

Temat użytkowania nowych technologii jest dość często poruszany – zwłaszcza w kontekście edukacyjnym – a uczestnictwo dzieci w cyfrowej rzeczywistości doczekało się wielu opracowań teoretycznych na świecie i w Polsce. Nie brakuje publikacji dotyczących relacji media – dzieci w wieku przedszkolnym, coraz więcej raportów i opracowań poświęconych jest też nastolatkom (zob. Pyżalski i in., 2019a, 2019b, Tanaś i in., 2016). Stosunkowo mało badań, zwłaszcza na gruncie polskim, dotyczy jednak dzieci we wczesnym wieku szkolnym (6-9 rok życia) – to wciąż jeszcze mało rozpoznany obszar badawczy. W książce przyglądam się tej właśnie grupie wiekowej ze świadomością, że 6-9 rok życia jest dobrym momentem, aby włączyć działania, które pomogą dzieciom lepiej funkcjonować w cyfrowym świecie. Potraktowanie ich dojrzewania do nowych technologii jako procesu jest dla mnie kluczowe. Dzięki ekspertom cyfrowym, z którymi przeprowadziłam wywiady pogłębione, oraz nauczycielom, którzy wypowiedzieli się poprzez kwestionariusz ankiety, udało mi się zanalizować niezbadane dotąd obszary uwarunkowania korzystania z TIK przez dzieci, które dzięki ich rozpoznaniu, mogą pomóc przygotować dzieci do cyfrowej dorosłości.

Wykorzystywanie mediów przez dzieci budzi wiele emocji, bo mimo ogromnego potencjału nowe technologie niosą również skutki negatywne. Badania takich naukowców jak chociażby: Jacek Pyżalski (2012), Janusz Morbitzer (2002, 2007, 2010), Agnieszka Ogonowska (2014), Mariusz Jędrzejko i Danuta Morańska (2013) wskazują na występowanie negatywnych zjawisk, których omówieniu można poświęcić odrębne opracowanie. Na potrzeby książki traktuję jednak nowe technologie jako narzędzia, co pozwala mi się skupić na możliwościach ich wykorzystania przez człowieka.

Dyskusje wokół wykorzystywania nowych technologii przez dzieci, zwłaszcza te młodsze, pełne są uproszczeń, uogólnień i teoretyzowania, często nieopartego danymi empirycznymi. Powszechne są dwa nurty dyskursu naukowego: pierwszy, uznający nowe technologie za zagrożenie dla rozwoju dzieci (Spitzer, 2013), z sugestiami wyraźnego ograniczenia ich obecności w środowisku dziecka, oraz drugi: postulujący upowszechnianie nowych technologii wśród dzieci relatywnie wcześnie, aby jak najlepiej przygotować je do życia w cyfrowym świecie. Takie stanowisko jest też bliskie ekspertom cyfrowym, z którymi na potrzeby tej książki rozmawiałam. Według nich, nie możemy izolować środowiska szkolnego od mediów, a środowisko rodzinne jako to najważniejsze, w którym zachodzi domowa edukacja medialna, powinno otrzymać systemowe wsparcie. Takie stanowisko jest częściowo zbieżne z założeniami wprowadzonej w 2017 roku Podstawy Programowej Kształcenia Ogólnego dla Szkół Podstawowych (MEN, 2017), w której nowe media zajmują szczególne miejsce – zapisy rozporządzenia nakładają bowiem na nauczycieli już od pierwszych klas obowiązek wdrażania nowych technologii i realizowania treści okołoinformatycznych (w tym nauki kodowania).

Niniejsza książka jest wynikiem ciekawości badawczej i próby eksplorowania nowych problemów badawczych, w których poszukiwanie odpowiedzi na pytanie, jak dzieci w wieku 6-9 lat funkcjonują w cyfrowym środowisku, wydaje się najważniejsze. Było dla mnie ważne, aby oddać głos dzieciom, wysłuchać, co mają do powiedzenia na ten temat. Książkę napisałam z punktu widzenia pedagoga medialnego, uwzględniając dorobek pedagogiki, psychologii społecznej, teorii komunikowania i medioznawstwa. Od lat prowadzę dla dzieci zajęcia z edukacji medialnej, na których wspólnie z nimi zastanawiam się, jak można wykorzystać media nie tylko do zabawy, ale i nauki, jak uwzględnić ich potencjalne szanse i mierzyć się z zagrożeniami. To właśnie podczas rozmów z dziećmi zdałam sobie sprawę, że większość publikacji w tym temacie powstaje na bazie wyobrażeń osób dorosłych na temat tego, co dzieci myślą, a nie na podstawie ich realnych wypowiedzi. Wciąż mało wiemy, jak dzieci postrzegają własne funkcjonowanie w cyfrowym świecie, nie znamy sposobów, w jaki nabywają doświadczenia cyfrowe oraz znaczeń, jakie nadają umiejętnościom cyfrowym. Takie myślenie stało się podstawą moich analiz literaturowych oraz przedmiotem badań. Postawiłam sobie pytania: w jaki sposób dzieci w wieku 6-9 lat postrzegają swoje funkcjonowanie w cyfrowym środowisku; jakie uwarunkowania korzystnego rozwojowo wykorzystywania nowych technologii w działaniach dydaktycznych dostrzegają eksperci cyfrowi w odniesieniu do dzieci we wczesnym wieku szkolnym oraz jak nauczyciele postrzegają rozwijanie kompetencji cyfrowych przez dzieci w wieku 6-9 lat w kontekście formalnych działań szkoły? To właśnie kompetencje cyfrowe są dziś uznawane za jedne z ważniejszych, aby dziec-

ko mogło stać się pełnoprawnym uczestnikiem cyfrowego społeczeństwa. By odpowiedzieć na te pytania, przeprowadziłam badania jakościowe oparte na wywiadach pogłębionych z dziećmi i ekspertami cyfrowymi, oraz ilościowe – sondaż diagnostyczny z nauczycielami klas 0-3 szkoły podstawowej. To właśnie badania jakościowe, zwłaszcza rozmowy z dziećmi – postrzegam jako szczególnie walor tego opracowania. Mam bowiem świadomość, jak dużą wartość ma rozpoznanie badanych przeze mnie obszarów właśnie za pomocą tej metody. Zgromadzony bogaty materiał badawczy stał się podstawą analiz i rozważań teoretycznych.

Książka składa się z dwóch części: teoretycznej, obejmującej rozdziały od pierwszego do trzeciego oraz empirycznej wraz z założeniami metodologicznymi oraz analizą wyników badań. W rozdziale pierwszym charakteryzując, jak przebiega rozwój dziecka w otoczeniu mediów cyfrowych, ukazując zarówno szanse, jak i zagrożenia z tego wynikające. Przywołuję też wybrane raporty i badania, w których opisuję, w jaki sposób nowe technologie oddziałują na dzieci oraz jak dzieci korzystają z mediów. W rozdziale tym powołuję się na takich autorów jak: Boyd (2014), Bolstad (2004), Becta (2001), Morbitzer (2002, 2007, 2010), Manovich (2006), Pęczkowski (2016), Ogonowska (2014), Castells (2008), Rose (2015), Tapscott (2010), de Kerkchove (2001), Livingstone (2009), Holloway i in. (2010), Bednarek (2012), Tanaś (2016), Schaffer (2010), Trempała (2000), Walter (2016) czy Pyżalski (2016).

Środowisko szkolne jest ważnym środowiskiem w życiu dziecka we wczesnym wieku szkolnym. W szkole dziecko spędza sporą część dnia, tam nawiązuje znajomości i przyjaźnie, uczy się, zdobywa doświadczenia i nabywa różnorakie umiejętności. Cyfrowy świat dziecka w dużej mierze związany jest właśnie z doświadczeniami dziecka tam zdobytymi: z poznanymi (od rówieśników lub nauczycieli) w szkole narzędziami cyfrowymi, nauką ich funkcjonalności, wykorzystywaniem technologii do założonych przez siebie celów, wyrażaniem siebie, nauką współpracy. Za pomocą nowych technologii dzieci przygotowują się do lekcji, komunikują z nauczycielem, podtrzymują offline'owe relacje interpersonalne, a cyfrowe treści są niejednokrotnie tematem ich rozmów. W kontekście zanurzenia dzieci w cyfrowy świat nie bez znaczenia wydaje się więc zadanie, jakie stoi przed edukatorami: wykorzystanie systemu edukacyjnego tak, aby dzieci wyniosły z niego korzyść w perspektywie przygotowania do samodzielnego, dorosłego życia. Zarówno rodzice, jak i polityczni decydenci przywiązują dużą wagę do obecności nowych technologii w instytucjach edukacyjnych, w ich wdrażaniu upatrując korzyści dla dzieci (Livingstone, 2012), nie tylko tych związanych z technicznym aspektem mediów, ale i tych mających związek ze społecznymi praktykami ich zastosowania. Dlatego też rozdział drugi poświęciłam nowym technologiom w kontekście uczenia się dziecka. Przywołałam definicje środków dydaktycz-

nych i multimediiów, omówiłam założenia kształcenia multimedialnego i TEL (*Technology Enhanced Learning* – nauczanie wspomaganie nowymi technologiami, Kirkwood, Price, 2014). Pokazałam, że dzięki mediom cyfrowym możemy wspierać proces uczenia się i rozwijania różnorodnych kompetencji w toku całego życia, w wielu dziedzinach. Aby media przyniosły korzyści edukacyjne, nie wystarczy jednak sama ich obecność w szkole – te bowiem zależą od wielu zmiennych, w których infrastruktura cyfrowa jest tylko jednym z warunków (zob. Klus-Stańska, 2013; Dylak, 2012; Hojnacki i in., 2011). Dlatego też w dalszej części drugiego rozdziału opisałam wybrane koncepcje pedagogiczne, zaznaczając, że technologie cyfrowe staną się użyteczne wtedy, kiedy będą wdrażane w oparciu o takie właśnie koncepcje. Za szczególnie cenne uważam konstruktywizm i konstrukcjonizm. Pisząc ten rozdział wykorzystałam publikacje takich autorów jak: Castells (2008), Bolter (2002), Levinson (2001), Kron i Sofos (2008), Kirkwood i Price (2014), Gordon (2014), Thomas i Brown (2011) oraz Morbitzer (2017), Klichowski (2017), Prensky (2010), Strykowski (2003), Bednarek (2012), Klus-Stańska (2014) i Sysło (2011).

Rozdział trzeci stanowi przede wszystkim próbę operacjonalizacji pojęcia *kompetencje cyfrowe*, które rozumiem jako rodzaj kompetencji, dotyczący nowych technologii i umiejętności korzystania z nich do uczenia się, pracy i udziału w społeczeństwie. To nie tylko techniczna sprawność w obsłudze narzędzi i urządzeń TIK, ale też świadome, krytyczne i efektywne korzystanie z dostępnych treści cyfrowych. To także kreatywne korzystanie z mediów cyfrowych (w tym tworzenie własnych lub przetwarzanie treści już dostępnych) oraz ogólna wiedza z obszaru mediów. Pojęcie kompetencji cyfrowych omawiam, korzystając z publikacji z zakresu pedagogiki medialnej i medioznawstwa.

Rozdział rozpoczynam od omówienia cech pokoleniowych interesującej mnie grupy wiekowej, używając wobec niej określenia *pokolenie Alpha* i pokazując, jak przebiega jej dorastanie. Dzieci z tego pokolenia wchodzi w interakcje z technologiami znacznie wcześniej niż ich poprzednicy, nie myśląc o technologiach jako o narzędziach, lecz zwyczajnie ich używając – jakby były protezami przedłużającymi zmysły. Zabawa interaktywnymi zabawkami czy edukacyjnymi robotami oraz dorastanie w ich otoczeniu może sprawić, że już wkrótce dzieci nie będą mieć problemów z wchodzeniem w interakcje np. ze sztuczną inteligencją. Jedną z umiejętności uznaną za niezbędną w cyfrowym świecie jest w tym kontekście programowanie. W kolejnych podrozdziałach rozdziału trzeciego przedstawiam zatem narzędzia, za pomocą których możemy tę umiejętność rozwijać. Omawiam korzyści wynikające z wczesnej nauki programowania, opisuję jego potencjał i zastanawiam się, czy możemy je traktować jako jeden ze sposobów podnoszenia kompetencji cyfrowych i społecznych dziecka, wpływających na niego prorozwojowo. Opisuję narzędzie

wizualno-skryptowe służące nauce programowania – *Scratch*, wskazując je jako najpopularniejsze obecnie narzędzie edukacyjne i omawiam potencjał leżący w robotach edukacyjnych. Ostatnia część tego rozdziału dotyczy modelu edukacji *STEAM*, który wydaje się modelem idealnie pasującym do edukacji wczesnoszkolnej, rozszerzającym równocześnie cyfrowe umiejętności dziecka. Jego podstawą jest interdyscyplinarne podejście, uczące dzieci jak rozwiązywać rzeczywiste, nawiązujące do ich życia problemy, przy wykorzystaniu nowych technologii. Rozdział trzeci stanowi próbę pokazania, w jaki sposób wykorzystanie w procesie edukacyjnym narzędzi cyfrowych może pomóc w rozwijaniu cyfrowego świata dzieci we wczesnym wieku szkolnym. Najistotniejsze przy pisaniu tego rozdziału były dla mnie rozważania takich autorów jak: Bolton i in. (2013), Tanaś (2016), Boyd (2014), Wrońska i Lange (2016), Livingstone i Smith (2014), Pyżalski (2016), Wrońska (2012), Plebańska (2011), Plebańska i Trojańska (2018), Papert (1996), Resnick i in. (2009), Sysło (2016) oraz Kim i Park (2012).

Część empiryczna monografii zawiera dwa rozdziały, z których pierwszy stanowi założenia metodologiczne pracy, a drugi jest analizą wyników badań jakościowych i ilościowych.

W rozdziale czwartym przedstawiam cel i przedmiot badań, formułuję problemy główne i szczegółowe pracy oraz omawiam zastosowane metody i techniki badawcze. Do zrealizowania badań wykorzystałam zarówno metody i narzędzia charakterystyczne dla badań jakościowych (wywiad pogłębiony z dziećmi we wczesnym wieku szkolnym oraz wywiad pogłębiony z ekspertami cyfrowymi), jak i badania ilościowe (sondaż diagnostyczny). W rozdziale tym uzasadniam też wybór takich a nie innych grup badawczych. Dokonane w kolejnym rozdziale analizy materiału empirycznego, oparte zostały na opisanych wcześniej założeniach teoretycznych i odnoszą się zarówno do materiału zebranego podczas wywiadów pogłębionych z dziećmi, jak i z ekspertami. Kolejną część tego rozdziału poświęcam analizie badań ilościowych przeprowadzonych na grupie nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej. Książkę zamyka rozdział z wnioskami z badań, odniesionymi do wcześniej zaprezentowanej teorii i analiz materiału empirycznego oraz zakończeniem. W tej części próbuję w sposób skondensowany odpowiedzieć na wszystkie postawione wcześniej pytania badawcze.

Oddając do rąk Czytelnika tę książkę, mam nadzieję, że nie tylko udało mi się rozpoznać, jak wygląda cyfrowy świat dzieci we wczesnym wieku szkolnym, ale też, że zrealizowane przeze mnie badania przyczynią się do zrewidowania naszego postrzegania dziecięcego w tym świecie funkcjonowania.