

DIGITÁLIS NEMZEDÉK – KI VAN KULTURÁLIS LEMARADÁSBAN?

DIGITÁLIS NEMZEDÉK ÉS A
DIGITÁLIS IFJÚSÁGI MUNKA
C. KONFERENCIA
2019.10.02.

EFOP-5.2.2-17-2017-00007

SZÉCHENYI  2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

DIGITÁLIS NEMZEDÉK

- Digitális kultúra eszközei – új környezetet teremtettek
- Megváltozott a gyerekek idegrendszeri fejlődés
- A gyerekek automatikusan követik a kultúraváltást
- Az elkövetkezendőkben alig lesz szükség:
 - olvasásra
 - kézírásra
 - számolásra

A KULTÚRA HATÁSA Z IDEGRENDSZER FEJLŐDÉSÉRE ÉS LITERALITÁSRA

- Kultúra változása – átalakulnak az emberi képességek – ez egyetemes érvényű

- Mit ad és mit vesz el a digitális kor?

Digitális generáció:

- könnyedén kezel nagy ingertömeget
- gyorsabban tudnak dönteni
- hamar kiismerik magukat különböző helyzetekben
- szimultán képesek több tevékenységet folytatni

Aggodalom:

- rengeteg tudás ömlik rájuk
- feldolgozás?

A KULTÚRA HATÁSA Z IDEGRENDSZER FEJLŐDÉSÉRE ÉS LITERALITÁSRA

- Mit vett el és mit adott az írásbeliség?
 - Szókratész: gyengül a memória, mert nincs rá szükség
 - Nem használja az ember az emlékezőképességét
 - Az írásbeliséggel megnyertük a szekvenciális lépésről lépésre történő gondolkodást
 - A logikai folyamat lényegében literális (Goody, Watt, 1968.)
 - Az írás-olvasás az egymásutáni, módszeres gondolkodást kívánja meg
 - A beszédet a vizuális, mozgásos és intuitív feldolgozás kíséri
 - Olvasás esetén csak a rideg, merev betűk állnak rendelkezésre

DIGITÁLIS GENERÁCIÓ VAGY DEGENERÁCIÓ

- Változik az információfeldolgozás
- Korábbi elemző feldolgozás mellett nagyobb szerepet kap az átfogó, téri-vizuális feldolgozás
- Az emberi agy képlékeny, nyitott, tapasztalatfüggő rendszer
- Adott idegrendszeri lehetőségek megjelenése a környezeti hatások függvénye
- Internetet böngészők – nagyobb rövidtávú memóriával rendelkeznek

DIGITÁLIS GENERÁCIÓ VAGY DEGENERÁCIÓ

- Elmélyülés helyett benyomások
 - Digitális bennszülöttek – könnyebben dolgozzák fel a változó információkat, gyorsabban hoznak döntéseket
 - Ugyanakkor – a módszeres, pontos, rendszerben történő gondolkodás terén gyengébbek

DIGITÁLIS GENERÁCIÓ VAGY DEGENERÁCIÓ

- Képzet alkotás helyett kész képek
 - Felolvasás háttérbe kerül, háttérbe szorul a vizuális élmények mellett: képzetalkotás gyengül
 - Gyengül a szövegértés is, mert ez a képzetalkotásra épül

DIGITÁLIS GENERÁCIÓ VAGY DEGENERÁCIÓ

- Mozgásos-észleléses tapasztalat helyett főképpen vizuális élmény
 - Szenzo-motoros rendszer lassabb fejlődését eredményezi, sok esetben gyengébb működéssel
 - A mai gyerekek a precíziós információ feldolgozás terén nem fejlődnek a korábbiaknak megfelelően

DIGITÁLIS GENERÁCIÓ VAGY DEGENERÁCIÓ

- Aktív tevékenység helyett gépek működtetése
 - Több időt töltenek ülve
 - Egyensúlyrendszer sokkal kevesebb ingert kap
 - Az egyensúlyrendszer lenne hivatott a mozdulatok összerendezésére, a figelem megalapozására
 - Az egyensúlyrendszer a neurológiai harmónia alapja

DIGITÁLIS GENERÁCIÓ VAGY DEGENERÁCIÓ

- Aktív testi-idegi részvétel helyett passzív élményszerzés
 - A gyerekek úgy nőnek fel, hogy élményigényük kielégül, de neurológiai rendszerük nem kap elég ingert a fejlődéshez
 - A természetes vágy a mozgásra, aktív tevékenységre kimerül a passzív élményekben
 - Virtuális világ – virtuális képességek

KIEGYENLÍTETTEBB AGYI DOMINANCIA

- Bal agyfélteke: beszéd, írás, olvasás, számolás, logika
- Bal agyféltekeerős dominanciája csökkeni látszik (az írásbeliséggel és a beszéddel ez dominál)
- Jobb agyfélteke: az információkat átfogóan, egyidejűleg kezeli
- Jobb agyfélteke: téri-vizuális képességek, a zene értése, a képzelet, a humor
- Jobb agyfélteke: gyorsan hoz megoldásokat, automatikusan összerak egy megoldást a rendelkezésre álló részletekből

**A DIGITÁLIS BENNSZÜLÖTTEK KIEGYENLÍTETTEBB
DOMINANCIÁRA TESZNEK SZERT.**

ÖSSZEGZÉS

- Változtatásokra és nem diagnózisokra van szükség
- Változtatások:
 - hozzáállás
 - módszerek

KÖSZÖNÖM A FIGYELMET!

SZÉCHENYI 2020



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE