SPIS TREŚCI

WSTĘP **7**

Rozdział 1. **DZIECKO W ŚRODOWISKU EKRANOWYM** **15**
1.1. Interaktywne zabawki a cyfrowa stymulacja dziecka **15**
1.2. Czas ekranowy jako kategoria badawcza **23**
1.3. Rozwój dziecka a ekrany **30**

Rozdział 2. **RODZINA W KULTURZE CYFROWEJ** **41**
2.1. Domowe praktyki korzystania z ekranów **41**
2.2. Wideokomunikacja a relacje rodzinne **54**
2.3. Ekrany w codziennym funkcjonowaniu rodziny **63**

Rozdział 3. **DZIECKO WOBEC MEDIÓW CYFROWYCH** **75**
3.1. Treści audiowizualne i ich znaczenie rozwojowe **75**
3.2. Gry komputerowe – między edukacją a zagrożeniem **85**
3.3. Dziecko w przestrzeni internetowej **97**

Rozdział 4. **NADUŻYWANIE EKRANÓW I HIGIENA CYFROWA** **111**
4.1. Symptomy problemowego korzystania z ekranów **111**
4.2. Profilaktyka i wsparcie **123**
4.3. Higiena cyfrowa i strategie ograniczania ekspozycji ekranowej **133**

ZAKOŃCZENIE **147**
SŁOWNICZEK POJĘĆ **153**
KATEGORIE SYSTEMU PEGI **159**
BIBLIOGRAFIA **163**