

Spis treści

Przedmowa do wydania polskiego	7
Słowo wstępne	13
1. Ograniczenie możliwości rozwoju dziecka przez przemysł kulturowy	23
Ćwiczenie podstawowych kompetencji w zabawie	23
Zabawa a kompetencja technologiczna	26
Konkurencyjność mediów posługujących się ekranem wobec zabawy	28
Zagrożenie swobodnej zabawy dziecięcej przez przemysł kulturowy	31
Kultura szybkostrzelna: przemoc i pośpiech w świecie, który otacza dziecko na co dzień	46
Cieleśne skutki kultury stresu	58
2. Kultura mediów posługujących się ekranem i jej negatywny wpływ na rozwój duchowy, społeczny i cielesny dziecka	75
Czy telewizja i gry komputerowe powodują zmiany w mózgu dziecka?	75
Oddziaływanie telewizji i gier komputerowych na zdolności kognitywne dzieci	80
Raz jeszcze: nowoczesne media elektroniczne – dobrzy czy źli budowniczcy ludzkiego mózgu?	110
Wykształcenie ogólne a cywilizacja techniczna	117

3. Humanistyczno-estetyczny i technokratyczno-ekonomiczny model edukacji	119
Tendencje w pedagogice: polityka oświatowa a historia mentalności	119
Edukacja czy instrukcja? Wypieranie celów edukacji humanistycznej przez technokratyczno-ekonomiczne plany oświatowe	127
Mechanizacja życia codziennego dzieci	135
„Postmodernistyczny” model edukacji w opozycji do technokracji	156
4. Dzieciństwo: aspekty fizyczne i psychiczne	161
Raz jeszcze: edukacja w zabawie dziecięcej	161
O relacji między „centrum” (mózg) a „peryferiami” (tułów i kończyny)	164
Skracanie dzieciństwa na płaszczyźnie biologicznej: fenomen akceleracji	173