

# Best-App – kryteria oceny aplikacji

---

Katalog bezpiecznych mobilnych dla dzieci w wieku przedszkolnym (3-6 lat) uwzględnia tylko aplikacje mobilne, które spełniają kryteria zawarte w tym dokumencie, a oparte o badania i ekspertyzy wykonane przez badaczy z Wydziału Studiów Edukacyjnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu oraz Fundacji Dzieci Niczyje. W wyniku tych prac powstały trzy grupy kryteriów:



- A. **Kryteria wstępne** – Jest to określenie wstępnych warunków, które musi spełniać dana aplikacja, aby mogła się znaleźć w katalogu. Jeśli którekolwiek z nich nie jest spełnione aplikacja jest dyskwalifikowana. Dwa wyjątki czynione są w odniesieniu do reklam i mikropłatności – w tych przypadkach kryteria określają w jakich przypadkach będą one dopuszczone i oznaczone ikoną ostrzegawczą.
- B. **Kryteria rozwojowe** – Są podzielone na 3 grupy: kryteria związane z rozwojem emocjonalnym i społecznym, rozwojem poznawczym i rozwojem motorycznym. Aplikacja nie musi spełnić kryteriów z wszystkich trzech grup, wystarczy jeśli spełnia kryteria jednej grupy. Otrzymuje wtedy ikonę informującą o wartości aplikacji w danym obszarze.
- C. **Kryteria kwalifikacji wiekowej** – Te kryteria podzielone są na 2 grupy i określają wytyczne, które aplikacje powinny zostać zakwalifikowane do kategorii aplikacji dla dzieci młodszych (3-4 lat) oraz starszych (5-6 lat).

## **A) Kryteria wstępne**

Aby znaleźć się w katalogu Best-App aplikacja musi spełnić poniższe kryteria wstępne:

### **I) Kryteria techniczno-estetyczne**

- 1) Aplikacja jest sprawna od strony informatyczno-technicznej – nie wyłącza się, ani nie zacina podczas korzystania.
- 2) Wygląd aplikacji jest estetyczny i dopracowany.
- 3) Aplikacja prezentuje kluczowe obiekty tak, by jednoznacznie wyróżniały się z tła (kolorem, kontekstem, proporcją itp.).
- 4) Aplikacja ma jasny układ treści i nawigacji oraz przejrzysty i intuicyjny interfejs.

### **II) Kryteria treściowe**

- 1) Aplikacja nie może zawierać następujących treści:
  - (a) Przemocy w jakiegokolwiek formie, także rysunkowej, w szczególności jeśli dziecko ma wcielać się w postaci stosujące przemoc.
  - (b) Prezentacji innych zachowań antyspołecznych w pozytywnym bądź neutralnym kontekście.
  - (c) Pornografii i erotyki w jakiegokolwiek formie.
  - (d) Treści nieprawdziwych, propagujących stereotypy lub uprzedzenia (np. względem płci, bądź narodowości).
  - (e) Obrazów bądź dźwięków, które mogą przestraszyć dziecko (np. nagle pojawiające się elementy bądź głośne dźwięki).

### **III) Kryteria dostosowania do wieku 3-6**

- (a) Aplikacje muszą spełniać poniższe podstawowe kryteria związane z rozwojem emocjonalno-społecznym, rozwojem poznawczym i motorycznym dzieci w wieku 3-6 lat.
- 2) Związane z rozwojem emocjonalno-społecznym**
  - (a) Aplikacje powinny bazować na samodzielnej aktywności lub dawać możliwość (dobrowolnej) współpracy – nie powinno w nich być jakiegokolwiek rywalizacji i hierarchii ról.
- 3) Związane z rozwojem poznawczym:**
  - (a) Aplikacje powinny bazować na komunikacji wyobraźniowej i symbolicznej (jedynie z pomocniczą rolą komunikacji werbalnej)
  - (b) Charakterystyki postaci i przedmiotów powinny być definiowane jednorazowo i wraz z pierwszym pojawieniem się
  - (c) Aplikacje powinny bazować na niezbyt rozbudowanej symbolice, dodatkowo aktywizując działanie wyobraźni, nie zaś obligatoryjnie wymagać jej użycia.

- (d) Aplikacje powinny bazować na krótkich formach (aktywizować do krótkich działań – max 20 minut),
- (e) Aplikacje nie powinny wymagać zapamiętywania abstrakcyjnych (nie mających konkretnego sensu) pojęć lub symboli
- (f) Aplikacje powinny być poprawne językowo i bazować na prostym słownictwie

#### **4) Związane z rozwojem motorycznym**

- (a) Aplikacje nie powinny wymagać bardzo skomplikowanych i precyzyjnych ruchów.

#### **IV) Kryteria komercyjne**

- 1) Aplikacje muszą być dostępne do instalacji za darmo i oferować przynajmniej podstawową funkcjonalność bez opłat
- 2) Preferowane są aplikacje nieposiadające funkcji mikropłatności. Warunkowo dopuszczane są aplikacje zawierające mikropłatności i spełniające następujące warunki (*aplikacje z mikropłatnościami oznaczane są w katalogu Best-App specjalną ikoną ostrzegawczą*):
  - (a) Mikropłatności są wyraźnie zakomunikowane
  - (b) Mikropłatności dotyczą tylko dodatkowych funkcji, które nie są niezbędne do korzystania z aplikacji
- 3) Preferowane są aplikacje nieposiadające reklam. Warunkowo dopuszczane są aplikacje zawierające reklamy i spełniające następujące warunki (*aplikacje z mikropłatnościami oznaczane są w katalogu Best-App specjalną ikoną ostrzegawczą*):
  - (a) Reklamy są wyraźnie oznaczone
  - (b) Reklamy mają dyskretną formę
  - (c) Reklamy nie pojawiają się w formie okienek wyskakujących w trakcie używania aplikacji
  - (d) Reklamy nie zawierają szkodliwych treści (opisanych w punkcie II)

#### **V) Kryteria związane z ochroną prywatności**

- 1) Aplikacja nie wymaga połączenia z serwisami społecznościowymi
- 2) Aplikacja nie wymaga dostępu do lokalizacji urządzenia

## **B) Kryteria rozwojowe**

Aby aplikacja została dopuszczona do katalogu musi posiadać wartość edukacyjną i pedagogiczną i stymulować rozwój małego dziecka, w co najmniej jednym spośród poniższych obszarów (I,II,III)

### **I) Rozwój emocjonalny i społeczny**

- 1) Rozwój emocjonalny - Aplikacje powinny być tak skonstruowane, by różnego typu nagrody były elementem całego procesu aktywności, a nie wyłącznie wynikiem jego ukończenia.
- 2) Rozwój emocjonalny - Aplikacje powinny być tak skonstruowane, by umożliwiały przepracowywanie emocji – dziecko powinno mieć możliwość podjęcia próby zrozumienia przyczyn, dynamiki i sensu doświadczanych uczuć (odczuwanych w sobie i obserwowanych u innych, także u bohaterów danego medialnego przekazu), nie zaś tylko ich rejestracji (np. radości czy smutku).
- 3) Rozwój społeczny – Aplikacje powinny dawać dziecku możliwość samodzielnej aktywności lub pracy w grupie ukierunkowanej indywidualnymi celami, nie zaś tworzyć kontekst działalności opartej na obligatoryjnej współpracy
- 4) Rozwój społeczny – Aplikacje powinny dawać dorosłemu możliwość ingerencji w działanie dziecka – kreowanie, przekształcanie i ubezpieczanie tej aktywności.
- 5) Rozwój społeczny Aplikacje powinny przekazywać dziecku pozytywne wartości np. związanych z pomaganiem innym bądź ochroną przyrody, ale także w kontekście aktywizowania dziecka do działań w środowisku i na rzecz środowiska.

### **II) Rozwój poznawczy**

- 1) Rozwój myślenia - Aplikacja wprowadza dziecko w proces zabawy związanej z elementami jego codzienności i dającej możliwość działania na rzecz jasnego celu.
- 2) Rozwój wyobraźni - Aplikacja aktywizuje działanie wyobraźni poprzez stymulowanie u dziecka twórczego i intencjonalnego sterowania nią
- 3) Rozwój percepcji - Aplikacja wykorzystuje obiekty związane z codziennością dzieci, bazując przede wszystkim na tych, wywołujących pozytywne skojarzenia.
- 4) Rozwój uwagi - Aplikacja zmienia obiekty prezentacji (jednak nie szybciej, niż dziecko percypuje), przeplata zróżnicowane treści, konstruuje przekazy w krótkie bloki.
- 5) Rozwój pamięci - Aplikacje powinny konstruować komunikaty w taki sposób, by ich treść, kontekst, zakres forma itp. bazowały na uprzedniej wiedzy dziecka, a elementy nowo poznawane wiązały się z pozytywnymi emocjami.
- 6) Rozwój mowy - Aplikacje powinny z jednej strony korzystać z komunikatów werbalnych bazujących na prostym (znanym dziecku) słownictwie, z drugiej

umożliwiać poznawanie nowych słów lub nowych kontekstów użycia tych już znanych np. poprzez pytania i zgadywanki.

**III) Rozwój fizyczny i motoryczny**

- 1) Aplikacje powinny stymulować motorykę małą (sprawność ruchowa rąk w zakresie szybkości ruchów, ich precyzji)
- 2) Aplikacje powinny stymulować rozwój praktyki, poprzez budowanie aktywności wymagającej planowania procedur ruchowych.
- 3) Aplikacje powinny stymulować aktywność ruchową, jednak nie zmuszać do długiego wykonywania jednej formy ruchu – muszą umożliwiać częstą zmianę rodzaju zajęcia ruchowego (np. zmiany ruchu ręki, palca, ułożenia rąk itp.).
- 4) Aplikacje powinny promować wzory zachowań prozdrowotnych

**C) Kryteria kwalifikacji wiekowej**

**I) Aplikacje dla dzieci w wieku 3-4**

- 1) Powinny bazować na komunikacji wyobrazeniowej i symbolicznej z zerowym bądź minimalnym udziałem komunikacji werbalnej
- 2) Jeśli pojawia się komunikacja werbalna przekazy powinny mieć postać krótkich zdań prostych, bądź pojedynczych słów z przewagą rzeczowników i czasowników
- 3) Działania wymagane od dziecka powinny być proste, a nie złożone i odnosić się do jednej czynności
- 4) Pod kątem motoryki małej, aplikacja nie wymaga skomplikowanych i precyzyjnych ruchów

**II) Aplikacje dla dzieci w wieku 5-6**

- 1) Powinny bazować na komunikacji wyobrazeniowej i symbolicznej ale mogą mieć też elementy komunikacji werbalnej
- 2) Komunikacja werbalna może mieć postać zdań złożonych i korzystać z wszystkich części mowy
- 3) Działania wymagane od dziecka mogą składać się z kilku elementów (faz, etapów)
- 4) Pod kątem motoryki małej, aplikacja może wymagać bardziej skomplikowanych i precyzyjnych ruchów