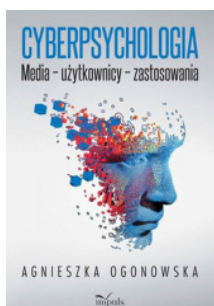


PBP poleca... To warto przeczytać



„Teoretyczne i praktyczne aspekty pedagogiki medialnej”, pod red. Doroty Siemienieckiej, Kamili Majewskiej

W publikacji, oprócz tekstów wspomnieniowych oraz dokonujących merytorycznych podsumowań i analiz dorobku Profesora Bronisława Siemienieckiego, znajduje się także przegląd aktualnych zagadnień poświęconych badaniom nad mediami. Zawartość książki pozwala na poszukiwanie znaków, znaczenia i kontekstu prezentowanych przez media treści, a także sensu humanistycznych wartości w relacjach z nowymi technologiami. Pedagogika medialna to nauka o środkach technicznych, interdyscyplinarna nauka o komunikacji, relacjach społecznych, szeroko rozumianym procesie uczenia się, sferze emocji, motywacji, percepcji, postrzeganiu samego siebie i innych.



Ogonowska Agnieszka, „Cyberpsychologia. Media – użytkownicy – zastosowania”

Celem publikacji jest m.in. ukazanie potencjału nowej transdyscypliny – cyberpsychologii, która wykracza poza tradycyjne dyscypliny naukowe oraz rozwija się równoległe do cyberkultury. Awatary, boty i roboty stają się aktywną stroną w komunikacji i relacji z człowiekiem. Ta nowa rzeczywistość w sposób dynamiczny wpływa na ludzkie postawy, emocje i zachowania wobec technologii, także tej, która przyjmuje, nie tylko na poziomie designu, cechy ludzkie.

Książka podzielona jest na dziewięć rozdziałów: 1 – Cyberpsychologia. Nowe horyzonty badania mediów i ich użytkowników; 2 – Psychoterapia indywidualna online. Aspekty medialne i (cyber)psychologiczne; 3 – Chatboty jako wyzwanie etyczne dla współczesnej psychoterapii. Perspektywa badaczy i praktyków; 4 – Profilaktyka uniwersalna patologicznych form używania Internetu przez dzieci i młodzież. Nowa profilaktyka wobec nowych mediów; 5 – Edukacja medialna w kontekście (cyber)psychologii. Nowe narzędzia i strategie; 6 – Od personalizmu do posthumanizmu. Seniorzy wobec nowych technologii; 7 – Miłość, seks i pożądanie 3.0. RealDoll, sexroboty i femboty; 8 – Nowy model kooperacji i zarządzania produktem kreatywnym. Gry problemowe w terapii, edukacji i leczeniu. Perspektywa projektantów (game designers) i użytkowników (game users); 9 – Kultura strachu w mediach i popkulturze cyfrowej.

Wybrała: **Dorota Czapiewska, PBP w Słupsku**